

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW LUTY

CENA 20.000

2 /94



Ishar 2

Dungeon
Hack

Doom

Fantazja
z krzemowej
doliny

Frontier



TYTÓŁEM WSTEMPU

"Idę sobie koło kiosku, loczuje, loczuje i co widzę (...) chciałoby się powiedzieć o k... fajny szmatławiec (...) wspaniale realizowany choć brakuje w nim chumoru. (...) Więcej kłopotów albo skończycie jak Top Secret (...). Interesujący jest także konkurs Telegadula oraz Galeria (...) ale po co jest Telegadula i Galeria? Więcej opisów gier! (...) Opisy macie lepsze niż konkurencja, (...) choć opisy są mało kompetentne. (...) Przydałoby się więcej grafiki i dłuższe opisy (...) ale siedem stron to chyba przesada (...) a wogóle to za dużo grafiki, za mało tekstu. (...) Komiks jest fajny (...) ale komiks zupełnie bez sensu, (...) podoba mi się, że nie piszecie tylko o grach (...) powinniście pisać tylko o grach. (...) Szata graficzna jest odjazdowa (...) od strony grafiki, to jesteście za poważni. (...) Gdybym chciał pooglądać sobie gołe panienki, tobym kupił Playboya (...) podobała mi się ta pani z IV strony okładki (...) proszę o adres. (...) Za dużo miejsca zajmuje wkładka TeTe (...) więc proszę, drukujcie więcej tipsów."

Oto, w dużym skrócie, Wasza reakcja na pierwsze dwa numery Gamblera. Totalna schizofrenia, panująca w powyższym zestawieniu, jest nam bardzo na rękę — możemy dalej robić wszystko po swojemu, pozostawiając Wam rubrykę TeTe, Galerię i dział poczty. Listy są do siebie podobne tylko w trzech punktach. Po pierwsze wszyscy twierdzą, że Gambler jest wspaniały (z drobnymi poprawkami tu i ówdzie). Wynika to zapewne stąd, że listy do redakcji piszą wyłącznie zadowoleni czytelnicy. Ci, którym Gambler się nie podoba, ciskają nim o ścianę i idą do kiosku wspomóc konkurencję. Upraszamy więc tych nie całkiem niezadowolonych: piszcie! Im więcej dotrze do nas listów krytycznych, tym lepsze będziemy mieli pojęcie o Waszych potrzebach.

Drugą cechą wspólną niemal wszystkich listów jest następujący smutny fakt: próbki swojego stylu przysyłają nam zwykle ludzie, którym pisanie sprawia sporo trudności. Ci od okrągłych zdań i płynnego stylu ograniczają się raczej do kilku uwag na temat poziomu i zawartości pisma. Stąd nasza następna prośba: jeśli uważasz, że pisanie do Gamblera jest zadaniem zbyt trudnym, to znaczy że jesteś skromny. Napisz coś!

Trzeci i ostatni punkt, w którym przecinają się zapatrywania większości z Was na treść Gamblera, to zadowolenie z różnorodnej zawartości pisma. Bardzo dobrze. My też jesteśmy z niej zadowoleni (z różnorodności, z zawartością bywa... też różnorodnie). Prawdę powiedziawszy, "groch z kapustą" to hasło, które przyświecało nam podczas tworzenia założeń programowych. Widzimy, że pomysł chwycił.

Nadeszło już kilka listów z pretensjami. Jeśli pismo zaczyna sprawiać kłopoty, to znaczy, że żyje i kogoś obchodzi. To też nas cieszy, zwłaszcza, że Wasze zarzuty oparłiście często w szlaczki z różyczek i inne elementy łagodzące. Postaramy się w najbliższym czasie nie dawać Wam powodu do skarg, nawet tak delikatnie sformułowanych.

W tym numerze (jak i w każdym innym, mam nadzieję) każdy znajdzie coś dla siebie. Amatorzy kosmicznych handlowek wiedzą już zapewne o pojawieniu się dłuugo wypatrywanego rozwinięcia legendarnej gry Elite. My też nie mogliśmy się doczekać. Dziś pierwszy odcinek dokładnego opisu Frontiera, autorstwa jednego z jej maniakalnych wielbicieli. Miłośników przygodówek zapraszam do lektury tematu numeru. Jeśli nie lubisz tego gatunku, przeczytaj tym bardziej — historia i współczesność gier adventure, a zwłaszcza fantasy i Role—Playing zafascynują Cię na pewno. Więcej szczegółów znajdziesz w opisach Dungeon Master — klasyka wśród gier fantasy oraz Ishar II — jeden z najmłodszych przedstawicieli tego gatunku. Zwolennicy prostszych rozrywek mogą nareszcie opuścić mroczne korytarze starożytnego zamku Wolfenstein. Oczekuje ich supernowoczesny labirynt gry Doom, a w nim setki przerażających (czy przerażonych?) kandydatów do odstrzału.

Wywiad z CSL—em, opublikowany w zerowym numerze Gamblera, wzbudził liczne głosy sprzeciwiające się wynoszeniu hackerów na piedestał. Co sądzą o tym tzw. poważni ludzie? "AntyCSL" to właśnie riposta tych z przeciwnej strony barykady. Dla równowagi — tekst o grupach hakerskich.

Podobno żadne szanujące się pismo o grach nie istnieje bez listy przebojów. Zgoda, ale to Wy będziecie ją tworzyć! My i tak mamy dość roboty. Dziś pierwsze wydanie, przygotowane wyjątkowo własnymi siłami. W przyszłości będziecie musieli przysłać swoje typowania.

Następny numer nie będzie gorszy. Patrząc w szklaną kulę, czyli holograficzny monitor prekognicyjny HVGA 360 o rozdzielczości 300 punktów na stopień bryłowy, widzimy przemyskujące sylwetki wozów osadniczych. To Settlers — "gra w stylu Civilization, ale lepsza", jak słyszy się wśród strategów. W ciemnej uliczce leży trup. Kto zabił? Jak zwykle, Sierra — w swoim najnowszym Police Quest. W Anglii trwa Wojna Róż — możesz włączyć się w nią jako Kingmaker, twórca królów. Sylwetki bohaterów gier zręcznościowych, obrzucające się nawzajem gradem pocisków, zamierają na chwilę, gdy zza oceanu dobiega głuchy pomruk. To mnożą się Jaguary, 64-bitowe konsole do gier o mocy obliczeniowej przewyższającej najszybsze PC. Konkurencja zwiera szyki, groźnie pobłyskując dyskami optycznymi. Kto zwycięży? Być może za miesiąc będziecie już wiedzieć.

Imię Zgredaktor

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo do dokonywania adiustacji i skrótów.

GAMBLER 2/94

Miesięcznik elektronicznych szulerów

Numer 2(3), rok drugi

Luty 1994

Nakład: 70.000 egzemplarzy

Numer indeksu: 324418

Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:

Grzegorz Eider

Adres redakcji:

00-739 Warszawa

ul. Stępińska 22/30

tel. (0-22) 41 00 31

w. 128, 154

fax (0-22) 41 03 74

(10.00-16.00)

tlx 813527 omig pl

Redaguje kolegium:

Mirosław Domosud

(Gramy! TeTe)

Grzegorz Eider

(p.o. red. naczelny)

Jacek Grabowski

(VARIA'tkowo, News)

Elżbieta Jaworska

(sekr. redakcji)

Piotr Kakiet

(red. graficzny)

Andrzej Majkowski

(Konkursy)

Piotr Roszczyk

(red. graficzny)

Wojciech Setlak

(Temat numeru, Recenzje)

Rafał Wiosna

Maksymilian Wrzesiński

Projekt graficzny (layout):

Piotr Kakiet

Piotr Roszczyk

 **LUPUS**

Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Wydawnictwa:

00-739 Warszawa

ul. Stępińska 22/30

tel. (0-22) 41 00 31

w. 128, 154

fax (0-22) 41 03 74

(10.00-16.00)

tlx 813527 omig pl

Naświetlenia:

SOFTdesign

01-164 Warszawa,

ul. Radziwie 13,

tel/fax 37-37-14, 37-05-65

Druk:

UNIPROM

03-828 Warszawa

ul. Mińska 67

tel 10-49-57, fax 10-57-06

DTP:

Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:

Jolanta Balcer

Okladka

Emil Idzikowski



Frontier
Ishar 2: Messengers of Doom
Do lochu z nim!
Bandyta na szóstej!
Dungeon Master (cz. 2)
Wytyczne Gamblera
Ślady stóp na twarzy
Lords of Chaos
Światło w Krainie Cieni
Wizkid
Zool

TEMAT NUMERU

Fantazja z Krzemowej Doliny

tyCSL

VARIA'tkowo

Wisieć na hacku
Własny kawałek ziemi
Konferencja dr. De Stroyera
Odlóż brzytwę i słuchaj
Mury
Komiks

Befszyk tatarski
Ride the Lightning
Bolek i Lolek
na Zgnilym Zachodzie
Furia Futrzaków
Magic Boy
Syn Saszy
Quest for Glory III
Do trzech razy sztuka
Pily w garść
Compaq na korcie
IndyCar Racing
Garść prochu
Lillehammer 1994
Lista przebojów
dla łamidżojów
GamblerClub

NEWS

Kronika towarzyska
Skład złomu (hardware)
Świeże mięsko (software)

Telegadula
Konkurs — Anagramy
Galeria

Rafał Wiosna str. 4
Jacek Ilczuk str. 10
McSon Scaffold str. 14
Darek Bujalski str. 17
Jacek Ilczuk str. 21
Wojciech Setlak str. 26
Darek Bujalski str. 27
Jacek Ilczuk str. 28
Jacek Ilczuk str. 30
Jacek Ilczuk str. 32
Szymon Grabowski str. 33

GRAMY!

Maksymilian Wrzesiński str. 51

PUBLICYSTYKA

Grzegorz Eider str. 55

Jacek Grabowski str. 58
Wojciech Setlak str. 60
..... str. 62
Imię Zgredaktor str. 63
..... str. 63
..... str. 64

RECENZJE

Jacek Grabowski str. 66
McSon str. 66

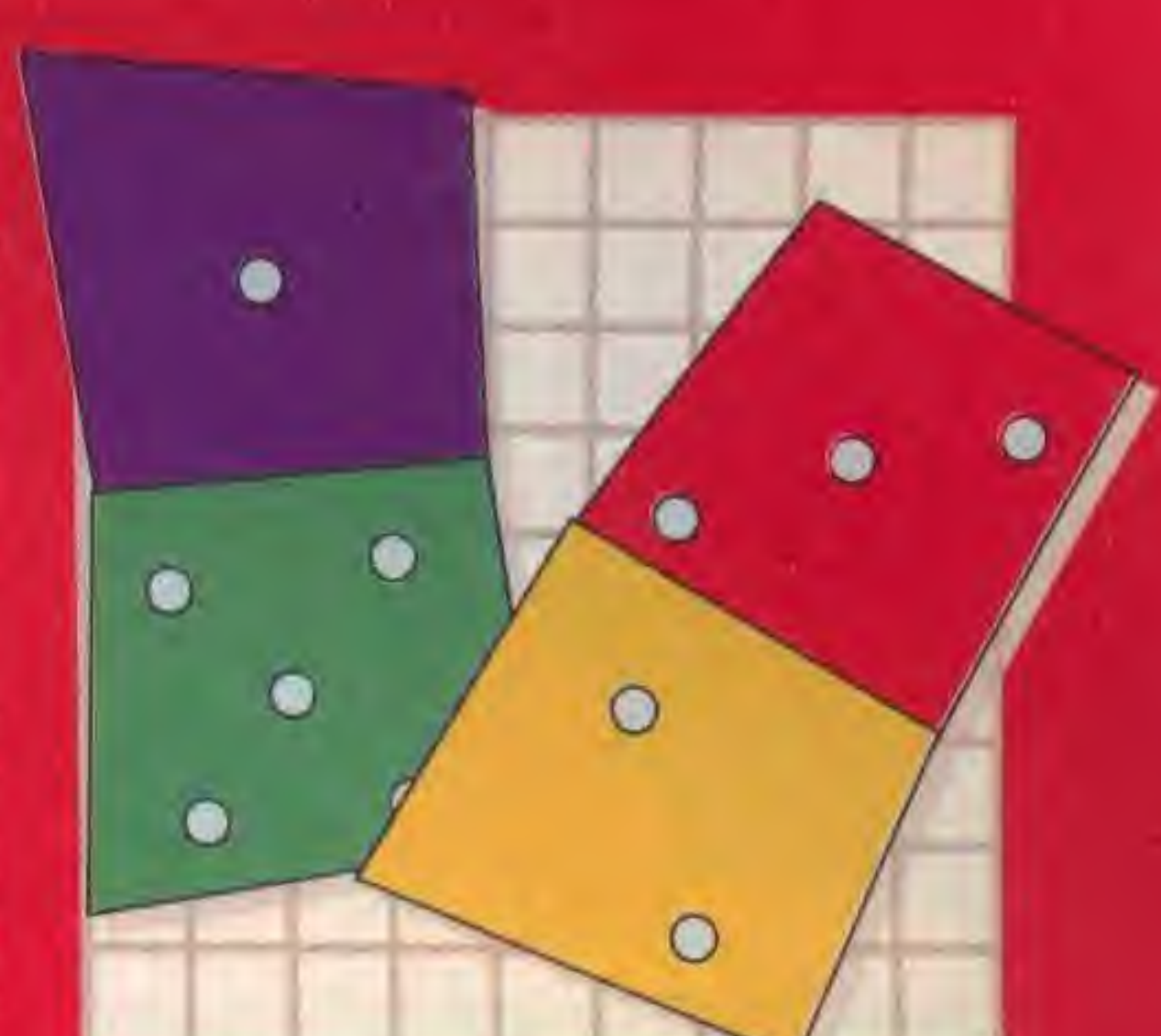
Marcin Grabski str. 67
Wojciech Setlak str. 68
Jacek Ilczuk str. 69
Jacek Ilczuk str. 70
Piotr Jurkowski str. 70
McSon str. 71
Wojciech Setlak str. 72
Marcin Zaporę str. 72
Andrzej Jaworski str. 72
Marcin Grabski str. 74
Andrzej Jaworski str. 75

Bob & Rumble str. 76
..... str. 77

..... str. 78
..... str. 78
In Nowator str. 78

KONKURSY

Andrzej Majkowski str. 80
Rafał Wiosna str. 82
..... str. 83



Indeks programów numeru

Program
Atac
Bridge Champion
with Omar Sharif
Compaq Grand Slam Cup
Conan the Cimerian
Dogfight
Doom
Dungeon Hack

Dungeon Master
Eye of the Beholder
Frontier
Fury of the Furries
Goblins III
Golden Axe
Grand Slam Bridge
for Windows
Incredible Toons

IndyCar Racing

Artykuł Strona
Garść prochu str. 74

News str. 79
Compaq na korcie str. 72
Fantazja z Krzemowej Doliny str. 54
Bandyta na szóstej! str. 17
Pily w garść str. 72
Do lochu z nim! str. 14
Fantazja z Krzemowej Doliny str. 52
Dungeon Master (cz. 2) str. 21
Fantazja z Krzemowej Doliny str. 52
Frontier str. 4
Furia Futrzaków str. 68
Do trzech razy sztuka str. 71
Fantazja z Krzemowej Doliny str. 54

News str. 79
Bolek i Lolek str. 67
na Zgnilym Zachodzie str. 67
IndyCar Racing str. 72

Ishar 2
Isle of the Dead
Legacy
Lillehammer 1994
Lords of Chaos
Magic Boy
Moonstone
Mortal Kombat
Operation Combat
Panza Kick Boxing
Premier Manager II
Putt—Putt goes
to the Moon
Quest for Glory III
Riders of Rohan
Shadowlands
SimFarm
Sori Shu Shi
Wizkid
Zool

Ishar 2 str. 10
News str. 79
Fantazja z Krzemowej Doliny str. 53
Lillehammer 1994 str. 75
Lords of Chaos str. 28
Magic Boy str. 69
Fantazja z Krzemowej Doliny str. 54
News str. 79
News str. 79
Ślady stóp na twarzy str. 27
News str. 79

News str. 79
Quest for Glory str. 70
Fantazja z Krzemowej Doliny str. 54
Światło w Krainie Cieni str. 30
Własny kawałek ziemi str. 60
Syn Saszy str. 70
Wizkid str. 32
Zool str. 33

FRONTIER



Zapewne kilku z Was pamięta grę Elite z ZX Spectrum czy C=64. Patrząc z perspektywy czasu oraz możliwości tych maszynek, można powiedzieć, że była to perełka w historii oprogramowania rozrywkowego, głównie ze względu na rozbudowaną fabułę, niewiarygodne wprost rozmiary terenu, po którym można się było poruszać oraz szybką (jak na owe czasy) grafikę. Znam ludzi, którzy grali przez kilka miesięcy w Elite, po kolei kończąc wszystkie przewidziane w niej misje, zadania oraz walki.

Przez kilka lat czekaliśmy na Elite II, następczynię wspaniałej gry. W międzyczasie część z nas przesiadła się na mocniejsze maszynki, Amigi i pecety. Niektórzy próbowali po-

grywać w Elite, która oczekiwała się swojej wersji na te komputery, ale to nie było to, co tygryski lubią najbardziej.

Aż w końcu, w czwartym kwartale 1993 r. pojawiła się gra, która przerosła nasze oczekiwania — Frontier.

* * *

Przenieśmy się do roku 3700. Jako świeżo upieczony pilot Eagle Long Range Fighter, rozpoczynamy swoje przygody na planecie Ross 154. Co prawda może to być też Mars lub planeta Lave, ale zieloni piloci powinni zacząć na Ross, jeśli chcą żyć dłużej niż pięć sekund po starcie. Do dyspozycji otrzymałeś c100 ("c" — takim skrótem będę dalej określał Kredytki — walutę przyszłości, którą

posługujemy się w grze). Twój statek wyposażony jest w autopilota (WRE-SZCIE — w Elite nie było go na pierwszym statku — Cobra MK III), laser impulsowy o mocy 1 MW (dość słabutki i niewygodny w użyciu, ale na początek wystarczy), skaner oraz osłonę atmosferyczną (co to jest — później). W ła-

trum sterowania elektrowni atomowej), na którym widać co następuje (rys. 1):

(1) — Data i czas, bardzo ważny czynnik w grze. Często będzie się zdarzać, że podejmiesz się dostarczenia przesyłki wojskowej na czas, a najlepiej przed ter-



Sue Cripple & Sneer

Porady prawne

Windrush Tower * Olympus Village * Mars * Sol System *
O/O504 0L1

J. Jameson Jr, 51a, Dormitorium Południowe

Przetwórnia Ryb 3142, Sirocco, Merlin, Ross 154, -1/0Rs2a S16
31.12.3199 r.

Do wszystkich, których to pismo dotyczy

Naszym obowiązkiem jest poinformować Pana/Panią o śmierci Pańskiego/Pani dziadka, kapitana Petera Jamesona.

Wrak jego statku odnaleziono 11 listopada 3199 r. w systemie Riedquat. Jak donosi lokalna prasa, zginął w walce wynikłej z "nieporozumienia" związanego z kradzieżą pewnych cennych towarów.

Zgodnie z wolą naszego byłego klienta, przekazujemy niniejszym punkt 4.1 jego testamentu wszystkim żyjącym wnukom.

Jeśli ma Pan/Pani jakieś pytania, proszę kontaktować się z nami bez wahania. Oplata wynosi 50 (pięćdziesiąt) Kredytek za godzinę wraz z kosztami połączenia.

Z poważaniem

Edmond Sneer

downi możesz umieścić trzy tony ładunku, nie licząc tony paliwa, potrzebnego przy skokach w nadprzestrzeń (hyperspace).

W górnej części ekranu widzisz wektorowy świat stacji kosmicznej, na której polu startowym znajduje się twój statek. Jeżeli nie wierzysz to naciśnij dwa razy [F1] (powinieneś usłyszeć dwa "kliknięcia"), a potem klawiszami kursora zmień punkt widzenia, a szarym plusem i minusem z klawiatury numerycznej zmień ogniskową obiektywu (przybliżanie/oddalanie). Powróć teraz do stanu początkowego naciskając ponownie [F1], tym razem tylko jeden raz.

Poniżej znajduje się panel (przepraszam za to angielskie słowo, ale "deska rozdzielcza" kojarzy mi się z kolejką Piko lub cen-

minem. Czas można "przyspieszyć" używając klawiszy opisanych poniżej.

(2) — Przyciski kontroli upływu czasu (Stardreamer Time Control). Bardzo przydatne w długich podróżach międzyplanetarnych. Urządzenie to zostało wynalezione kilkadziesiąt lat temu przez Dr Rabbane, który przypadkowo odkrył właściwości równoczesnego oddziaływania fal Zimmera i ultradźwięków na mózg. Stardreamer Time Control można używać w locie pilotowanym automatycznie lub kontrolowanym ręcznie. Od lewej znajdują się: pauza — pozwala na chwilę zatrzymać bi-

eg czasu (dwukrotne wciśnięcie tego przycisku przenosi cię do ekranu preferencji gry); 1x (jedna strzałka) — normalny wpływ czasu a dalej 10x (dwie strzałki), 100x (trzy strzałki), 1000x (cztery strzałki) i 10 000x (trochę zamazanych pięć strzałek) powodujące przyspieszenie upływu czasu od 10 do 10 000x. Zwykle używa się przycisków 1x i 10 000x, rzadziej 1000x. Przy jakimkolwiek zagrożeniu (np. atak innego statku lub brak paliwa) komputer pokładowy wyłącza Stardreamer Time Control.

(3) — Skaner. Ci, którzy grali w Elite zapewne wiedzą jak działa i mogą opuścić ten akapit. Jest to bardzo przydatne urządzenie, pozwalające określić położenie obiektów w przestrzeni względem twojego statku, którego pozycja nie jest oznaczona, jednak zawsze jest to środek wyświetlanego pola. Obiekty reprezentowane są przez kolorowe prostokąty z charakterystyczną "nóżką", której długość i położenie

Ostatnia wola i testament

Kapitan Peter Jameson

Punkt 4.1

Drodzy moi wnukowie!

Zawsze byłem niespokojnym duchem. Mój tryb życia spowodował, że większość krewnych odwróciła się ode mnie, żyłem więc z dala od rodzinnych stron, przemierzając Galaktykę wzdłuż i wszerz. Wasi rodzice opowiadali wam zapewne o różnych przypisywanych mi ciemnych sprawkach. Cóż, nawet jeśli nie wszystkie ich opowieści były prawdziwe, nie będę się wypierał: nigdy nie byłem aniołem. Mimo to moją wolą jest, aby każdy z was spróbował takiego życia, jakie mnie przypadło. Życia niepodobnego do nudnej wegetacji na wygodnych planetach, jaką do wczoraj wiedliście.

Chciałbym, abyście poznali uczucie wolności, które towarzyszy prowadzeniu własnego statku przez otchłanie Galaktyki. Jakikolwiek jest wasz cel życia (ja wybrałem bogactwo, siłę i sławę), zawsze znajdziecie dla siebie zajęcie. Spróbujcie handlu na starych szlakach, spróbujcie stworzyć nowe. Odważni znajdą wyzwanie w niezliczonych misjach, podróżując od gwiazdy do gwiazdy w służbie tego, kto lepiej zapłaci. Niektórzy z was być może porzucą ścieżki prawa, zabijając za pieniądze czy prześladowając spokojnych handlowców. Nie pomogę wam w wyborze, nie powiem, czy związać swoje losy z Federacją, Imperium czy z Niezależnymi. Może z nikim? Może ze wszystkimi? Wiedźcie jedno — oni i tak użyją was do swoich celów, i żadne traktaty czy umowy nie zakończą waśni pomiędzy nimi.

Wszechświat zmienił się bardzo od czasów, gdy miałem wasze lata. Nie chcę powiedzieć, że kiedyś ceny były niższe a ludzie lepsi. Ludzie byli tak samo źli jak dziś, ale teraz macie do dyspozycji znacznie doskonalszą technikę, a ludzkość rozlała się po całej Galaktyce. Dla was niech to oznacza jedynie szersze perspektywy. Wasze opanowanie pilotażu i znajomość sprzętu nieraz ocali wam życie, więc potrenujcie trochę, zanim nadeprniecie komuś na odcisk.

Chciałbym umożliwić wam wszystkim jak najlepszy start. Jest was teraz tak dużo, że moje fundusze ledwie starczą na statek i 100 kredytów dla każdego. Myśliwiec dalekiego zasięgu klasy Eagle czeka w porcie kosmicznym, papiery dołączam do tego listu.

Zegnajcie więc i... dobrej zabawy!



nasze szanse, gdyż walka z 700-tonowym Imperial Traderem (typ statku) może skończyć się dla nas nieskończoną podróżą przez kosmos w czarnym prostopadłościu.

(4) — Słupek ten symbolizuje wypełnienie zbiornika z paliwem. Dzięki niemu wiemy, kiedy zatankować paliwo, które ma dziwną cechę kończenia się zwykle w połowie drogi do wybranej przez nas planety lub stacji. Aby nie przejmować się zbyt późno uzupełnianiem zasobów paliwa, należy kupić urządzenie o nazwie Auto Refueller, które odpowiednie czynności wykona za nas. Nie należy się z tym jednak spieszyć, gdyż waży 1 tonę, tak więc zakup opłaca się dopiero, gdy posiadasz większy statek.

(5) — Słupek ten symbolizuje temperaturę lasera. Każda broń, niezależnie od typu, w czasie pracy wydziela ciepło. Jeżeli nie jest odpowie-



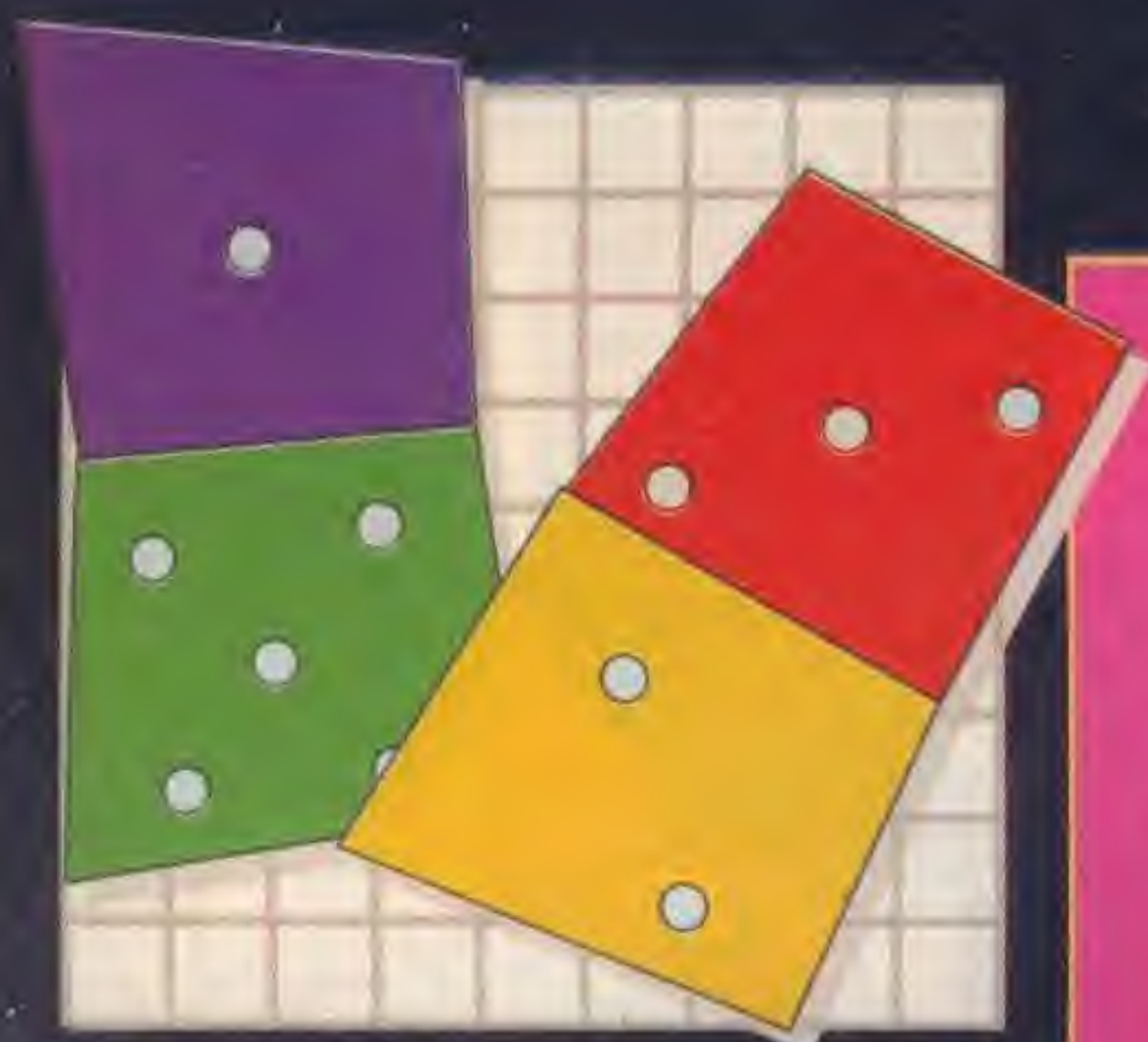
wskazuje na wysokość względem twojego statku — w przypadku, gdy obiekt znajduje się wyżej niż my "nóżka" skierowana jest do dołu, gdy niżej — do góry. Odległość i kierunek, w którym znajduje się obiekt, można określić po położeniu końca "nóżki".

Kolor odwzorowania obiektu określa jego masę:

	— 1-15 ton,
	— 16-31 ton,
	— 32-63 tony,
	— 64-111 ton,
	— 112-159 ton,
	— 160-207 ton,
	— 208-299 ton,
	— 300 i więcej ton.

W czasie walki z innymi statkami kolory pozwalają w pewnym stopniu określić





dnio chłodzona to w pewnym momencie, kiedy słupek będzie przy końcu miarki, komputer pokładowy może zablokować na pewien czas jej używanie po to, aby ostygła. Zgodnie z prawem Murphy'ego stanie się to w decydującym momencie bitwy między statkami.

- (6) — Słupek ten symbolizuje temperaturę panującą w kabinie. Nie musisz zbytnio się tym przejmować, dopóki nie latasz blisko gwiazd, zbierając z nich paliwo urządzeniem o nazwie Fuel Scoop.
- (7) — Tutaj podawane są komunikaty typu "Manual Control", "Autopilot", "Landed", mówiące o stanie i sposobie poruszania się statku.
- (8) — Są to ikony ekranów informacyjnych. Od lewej: ikona widoku ze statku, ikona mapy gwiazdnej, ikona informacji o statku i jego pilocie oraz ikona komunikacji. O nich — później. Każda z ikon ma odpowiednik na jednym z klawiszy funkcyjnych, od [F1] do [F4].
- (9) — Tu wyświetlana jest nazwa ekranu, który wybraliśmy za pomocą ikon ekranów informacyjnych.
- (10) — W tym miejscu znajdują się ikony funkcyjne. Ich liczba i znaczenie zmieniają się w zależności od wybranego ekranu informacyjnego.

KRÓTKI RYS HISTORYCZNY

- 1950-59:** Pierwszy człowiek w kosmosie, kontrolowana reakcja jądrowa, tranzystor, początek pierwszego wyścigu zbrojeń atomowych.
- 1960-69:** Pierwszy człowiek na Księżycu, komercyjne wykorzystanie reakcji jądrowej, układy scalone, komputery.
- 1970-79:** Wysłanie sond penetrujących układ słoneczny.
- 1980-89:** Koniec pierwszego wyścigu zbrojeń.
- 1990-99:** Pierwsze poważne problemy ekologiczne na Ziemi, kontrolowana reakcja termojądrowa.
- 2000-09:** Pierwszy, niewielki konflikt zbrojny pomiędzy państwem a wielonarodową korporacją.
- 2010-19:** Pierwsze poważne problemy z przeludnieniem na Ziemi.
- 2020-29:** Pierwsza agencja ds. wymuszania ochrony środowiska, pierwsza komercyjna baza orbitalna.
- 2030-39:** Poważny kryzys energetyczny, szerokie ograniczenia zużycia paliwa, zamieszki na tle religijnym, pierwsze dziecko urodzone poza Ziemią.
- 2040-49:** III Wojna Światowa. Ogromny postęp naukowy, wysokie straty wśród ludności cywilnej, dewastacja środowiska.
- 2050-59:** Koniec III Wojny Światowej, komercyjne wykorzystanie reakcji termojądrowej.
- 2060-69:** Odbudowa. Dominacja międzynarodowych korporacji.
- 2070-79:** Pierwszy człowiek na Marsie, pierwsza stała baza na Księżycu.
- 2080-89:** Eksploracja układu Słonecznego, orbitalne miasta wokół Ziemi, pierwsza sonda międzygwiazdowa.
- 2090-99:** Pierwsza stała baza na Marsie, komercyjne wykorzystanie zasobów naturalnych Księżyca.
- 2100-09:** Odkrycie złóż paliw na Marsie, odkrycie zjawiska nadprzestrzeni, ludzkie kolonie w układzie Słonecznym.
- 2110-19:** Nadejście danych od próbnika wysłanego do układu Alfa Centauri, pierwsze zdjęcia planety położonej w punkcie Lagrange'a między dwoma gwiazdami układu.
- 2120-29:** Wykrycie życia w systemie Tau Ceti 3, pierwszy zbrojny konflikt w przestrzeni kosmicznej o prawa w pasie asteroidów.
- 2130-39:** Wysłanie sond nadprzestrzennych do wszystkich okolicznych układów gwiazdnych.
- 2140-49:** Start wyprawy do systemu Tau Ceti.
- 2150-59:** Kolonia ludzka na Tau Ceti 3, duże korporacje wysyłają swoje własne wyprawy w celu skolonizowania innych układów planetarnych.
- 2160-69:** Wyścig do gwiazd. Produkcja wielu statków kolonizacyjnych, masowy eksodus Ziemian.
- 2170-79:** Pierwsze próby adaptacji Marsa do życia.
- 2180-89:** Życie w systemie Delta Pavonis zostaje unicestwione w ciągu roku od odkrycia z powodu infekcji bakteriologicznych.
- 2190-99:** Odkrycie życia w systemach Beta Hydri 4 i Altair 5. Kolonie ludzkie rozwijają się bez kontroli.
- 2200-19:** Rozpoczęcie odnowy środowiska naturalnego na Ziemi, porzucenie projektu adaptacji Marsa.
- 2220-29:** Masowe mordy na Tau Ceti 3. Ziemianie grożą wystaniem sił policyjnych, jeżeli nie zostaną zakończone.
- 2230-39:** Ultimatum wysłane do Tau Ceti zignorowane.
- 2240-59:** Pierwsza bitwa międzyplanetarna, powstanie Federacji. Członkowie-założyciele: Ziemia, Tau Ceti, Delta Pavonis, Altair, Beta Hydri.
- 2260-69:** Rozszerzanie się wpływów Federacji.
- 2270-79:** Rozpoczęto drugą próbę adaptacji Marsa.
- 2280-89:** Odkrycie pierwszych pozostałości po nie-ludzkiej cywilizacji. Jej pochodzenie nie znane do dnia dzisiejszego.
- 2290-99:** Pierwszy człowiek na Marsie poza bazą bez specjalnego skafandra (oddychający powietrzem z atmosfery) po zakończeniu zmiany środowiska naturalnego.
- 2300-09:** Resztki życia na Tau Ceti 3 zachowane w specjalnych rezerwach.
- 2310-19:** Wiadomości o wymordowaniu rozumnej rasy na Achenar 6d przez prywatnych kolonistów poruszają całą Federację. System Achenar odrzuca propozycję wstąpienia do Federacji. Rozpoczęcie wielu projektów zmiany środowiska.
- 2320-29:** Federacja wysyła wojsko do systemu Achenar. W wielkiej bitwie kosmicznej wygrywa Achenar.
- 2330-39:** Achenar powołuje Imperium. Przyłączają się otaczające systemy planetarne. Wojna pomiędzy Federacją a Imperium.
- 2340-49:** Ciągłe bitwy między Imperium a Federacją.
- 2350-59:** Założenie korporacji Sirius. W krótkim czasie wzbogaca się ona na dostarczaniu broni obu walczącym stronom.
- 2360-79:** Wojna między Imperium a Federacją.
- 2380-89:** Podpisanie traktatu pokojowego między walczącymi stronami.

Każda z ikon ma odpowiednik na jednym z klawiszy funkcyjnych, tu od [F7] do [F10].

* * *

Czas na pierwszą podróż. Wybierz ikonę komunikacji [F4]. Pojawi się ekran komunikacyjny. Po lewej stronie widzisz jakąś mordę — nie przejmuj się tym, to jest tylko "bajer", dla urozmaicenia gry. Bardziej interesują nas przyciski, które pojawiły się na ekranie.

Pierwszy z nich, Launch Request, pozwala uzyskać zgodę na start od obsługi stacji orbitalnej lub naziemnej. Dopóki jej nie uzyskasz nie jesteś w stanie wydostać się ze stacji. Zwykle jest to tylko formalność, ale niekiedy można nie otrzymać pozwolenia na odlot, np. gdy nie zatrudniłeś odpowiedniej liczby osób do pracy na statku (na razie jednak jest to melodia przyszłości...). Pamiętaj, aby po uzyskaniu zgody na start nie zwlekać zbyt długo z oddaleniem się od stacji, gdyż za ślamazarność policja może ci wlepić mandat!

Drugi przycisk, oznaczony napisem Shipyard, pozwala na przejście do sekcji obsługującej statek. Ekran zmienia się, pojawiają się przyciski pozwalające na kupno osprzętu, reperację statku lub zakup innego. Tu można też skontaktować się z policją, zwykle w sprawach uszczuplających portfel. Na razie jednak ta część nas nie interesuje.

Trzeci przycisk przywołuje tablicę ogłoszeń (Bulletin Board). Jest to jedno z ważniejszych miejsc całej gry. Treść ogłoszeń jest przeróżna. Poszukiwani są na przykład zaginieni, ale można też znaleźć oferty wykonania płatnych zabójstw. Niekiedy znajdzie się ktoś, kto kupi od nas pewne towary za dwukrotnie większą cenę niż na giełdzie. Tu też można znaleźć gościa, który handluje towarami nielegalnymi w danym systemie pla-

netarnym. Zwykle są to narkotyki, niewolnicy, broń czy gaz nerwowy, praktycznie nigdzie nie osiągalny i zarazem szalenie drogi. Wachlarz towarów nielegalnych zależy od tego, gdzie się znajdujesz i od ustroju tam panującego. Na przykład w odległych zakątkach galaktyki, gdzie rozwija się anarchia, zupełnie legalny jest handel niewolnikami, narkotykami czy bronią. Natomiast w samym środku galaktyki, czyli w systemie

śniej tego nie zrobicie; to ta z czerwoną słuchawką i czwórką [F4], a potem wybierz Bulletin Board [3]. Używając klawiszy kursora lub narysowanych na ekranie strzałek trzeba odnaleźć ogłoszenie o następującej treści:

"FEDERAL MILITARY: We want YOU for adventures unlimited".

Kliknij na klawisz znajdujący się przy tym ogłoszeniu. Pojawi się lista dostępnych zleceń. Wybierz takie (lub podobne



Słonecznym niedozwolone są nawet odpady radioaktywne! Można jednak na takim handlu się "naciąć", gdyż policja podstawia swoich ludzi, którzy przy pierwszym "lewym" interesie wydadzą cię. Korzystając z Bulletin Board możesz zatrudnić ludzi, a także wykonywać specjalne zadania wojskowe, w początkach gry polegające głównie na doręczaniu przesyłek. Dobra współpraca z władzami jest ważna, a usługi dla nich świadczone przyczyniają się do awansu wojskowego.

Następny, ostatni przycisk (Stockmarket) przenosi nas na giełdę towarów. Tu można zarobić, handlując towarami, których cena jest różna w dwóch (lub więcej) systemach planetarnych.

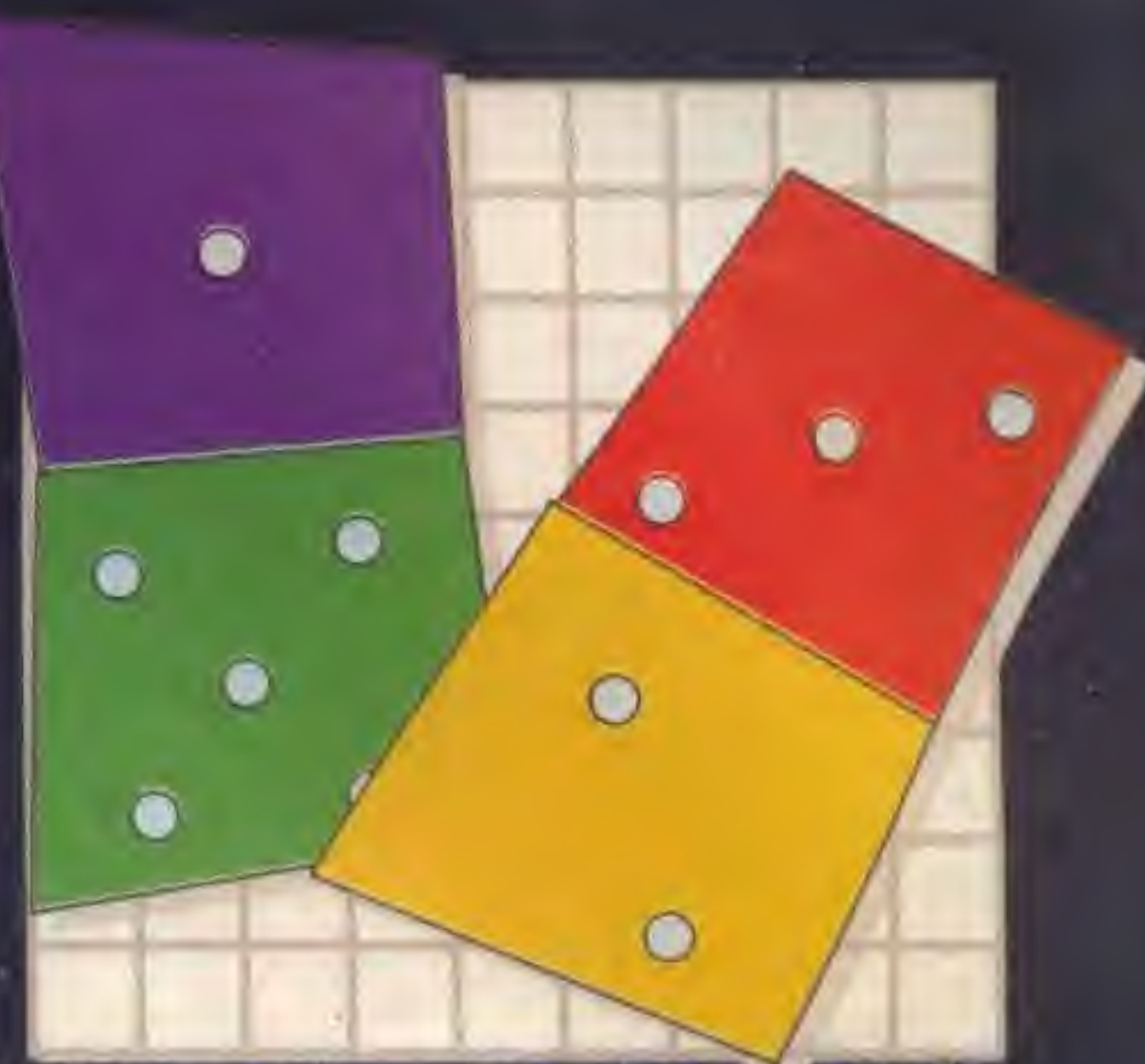
Wiesz już dostatecznie dużo, aby zasiaść za sterami swojego statku i rozpocząć przygodę. Jest południe, 1 stycznia 3200 roku. Wybierz ikonę komunikacji (jeżeli już prze-

do tego; we Frontierze wszystko jest zmienne):

"Deliver some documents to the Fomalhaut system [-1,0] by midnight on 23-Jan-3200. You will be paid c250".

Tym, którzy nie znają angielskiego, tłumaczę: Dostarczyć dokumenty do systemu Fomalhaut [-1,0] do północy, 23 stycznia 3200 roku. Za wykonane zadanie otrzymasz 250 Kredytek.

Wybierz to zlecenie, gdyż jest ono bardzo "bezpieczne" — trudno go nie zrealizować, 23 dni to kawał czasu jak na Frontiera, nawet biorąc pod uwagę klasę statku, który posiadasz. Pojawi się lista możliwych odpowiedzi (mimo, że nikt o nic nas nie pytał) dotyczących misji. Jak się potem okaże ważne są jedynie dwie możliwe odpowiedzi: "Agreed, I'll do it sir" oznaczająca akceptację misji lub "Return to mission list" tutaj oznaczająca odrzucenie misji. Rada dla chciwych: nie ma sensu targować się z woj-



skowymi... Przyjmij misję (zauważ, że liczba wolnych ton ładunku nie zmienia się — przesyłki wojskowe nie zajmują tak cennego teraz, przy małym statku, miejsca w ładowni), kliknij na opcję, która się zaraz po tym pojawiła, a potem kliknij przy klawiszu oznaczonym "Hang up".

Kliknij jeszcze raz na ikonę komunikacji, wybierz Stockmarket, gdyż przy okazji możemy niewiele (ale zawsze coś!) zarobić. Wierz mi na słowo, kup jedną tonę maszyn rolniczych (Farm machinery) za ok. c75. Bardzo dobrze, teraz możemy się zabrać za wyznaczanie trasy podróży.

Kliknij raz na ikonę mapy gwiazdnej. Ujrzysz trójwymiarowe odwzorowanie wycinka galaktyki. Pośrodku znajduje się układ Ross 154, wokół którego widać dwie obwódki — zieloną i purpurową oraz napis "YOU ARE HERE", którego znaczenia chyba nie trzeba tłumaczyć. Pierwsza obwódka to kursor, wskazujący cel podróży, druga oznacza układ, w którym aktualnie znajduje się twój statek. Inne gwiazdy — układy planetarne — wyglądają jak szpilki — okrągły łepiek i nóżka, o różnej długości zależącej, podobnie jak w skanerze, od wysokości względem płaszczyzny galaktyki. Wciśnij prawy przycisk myszy i poruszaj nią. Tym sposobem mo-





żesz ustawić mapę gwiazd-
ną pod dowolnym kątem.

Na miejscu ikon funkcyjnych znalazły się nowe. Pierwsza, przedstawiająca kilka kolorowych kulek oznaczona cyfrą 6 pozwoli ci uzyskać informacje o systemie, na który wskazuje kursor — zielona obwódka wokół główki szpilki. Możesz poeksperymentować klikając na omawianą ikonę (lub wciskając [F6]) — pojawi się schematyczne zestawienie gwiazdy i planet oraz nowe ikony funkcyjne: powrót do mapy gwiazdnej [F6], informacje o ekonomii [F7] (jest to bardzo ważna ikona, gdyż na podstawie danych ekonomicznych dwóch różnych systemów planetarnych można zorientować się, co najbardziej opłaca się przewozić — najlepiej towar w jednym systemie znajdujący się w rubryce major exports, a w drugim — major imports), informacje socjalne [F8] (tu możesz zorientować się, jaki ustrój panuje w danym układzie) oraz mapę systemu [F10], która na razie nas nie interesuje.

Powróćmy jednak do mapy gwiazdnej. Następne dwie ikony [F6] i [F7] pozwalają na przybliżanie i oddalanie mapy planetarnej. Na prawo od nich znajdziesz ikonę przedstawiającą biały klucz hydrauliczny [F9]. Wciśnięcie jej przywołuje w miejsce ikon funkcyjnych kilka nowych. Służą one do odpowiedniego ukształtowania obrazu mapy planetarnej, a dokładniej: do włączenia/wyłączenia oznaczenia relatywnej wysokości układu planetarnego (nóżka szpilki), włączenia/wyłączenia siatki sektorów oraz włączenia/wyłączenia

oznaczenia tradycyjnych symboli handlowych. Wprawni piloci bez problemu mogą wyłączyć wszystkie te udogodnienia. Po ponowne kliknięcie powoduje wyjście z kształtowania obrazu mapy. Ostatnia ikona przedstawiająca biały wiatrak [F10] przenosi nas do mapy Galaktyki, która jest tylko "bajerem" w grze i praktycznie w niczym nie pomaga.

No dobrze, czas na działanie. Naciśnij [C] — ekran zostanie wycelowany na systemie, w którym się znajdujesz. Klawiszami kursora znajdź system Fomalhaut. Leży on za daleko jak na jeden skok w nadprzestrzeni (hyperspace; zasięg statku możesz sprawdzić na jednym z ekranów wyświetlanych po wciśnięciu [F3]), co potwierdza napis "Out of range" w dolnym-lewym rogu mapy. Musisz znaleźć inną drogę do tego systemu, najlepiej przez system, położony w połowie drogi między Ross 154 a Fomalhaut. Dokładnie w połowie drogi nie ma nic oprócz próżni, ale

obwódkę — kursor — na Lacaille 8760. W lewym dolnym rogu mapy widnieje napis "Fuel required: 1t". Może wcześniej to zauważyłeś, nie musisz kupować paliwa, aby się dostać do wybranego przed chwilą systemu, ale... Jeżeli nie będziesz miał odpowiedniego zapasu paliwa, nie będziesz w stanie dostać się do Fomalhaut, gdyż hyperspace żżera 1 tonę paliwa (w tym statku — w innych więcej, w zależności od ciężaru). Powróć więc na giełdę (Stockmarket — kliknij na ikonie komunikacji [F4], a potem na czwartej opcji statkami przesun listę towarów w górę, aż znajdziesz Hydrogen fuel; kup dodatkową tonę).

Świetnie, jesteś gotowy do wyruszenia w podróż. Uzyskaj zgodę na odlot — ekran automatycznie zmieni się na "Front view". Teraz zaczyna się część zręcznościowa gry. Zauważ zmianę kształtu pierwszej ikony w grupie ikon funkcyjnych — zniknął znak zakazu. Kliknij właśnie na tej ikonie — włączy to sil-



odpowiednie manewry wykonywane mapą pomogą w odnalezieniu systemu, który leży blisko Fomalhaut, a zarazem niezbyt daleko od Ross 154 — mówię tu o Lacaille 8760. Oddalony jest on o 6,96 lat świetlnych od miejsca, w którym się znajdujesz i o 3,86 lat świetlnych od Fomalhaut. Bardzo dobrze — będziemy mieli podróż w dwóch etapach, z przesiadką. Jeżeli wcześniej tego nie zrobiłeś, ustaw zieloną

nikę, a co za tym idzie twój statek wzniesie się. (Nota bene ikona ta jest użyteczna tylko w bazach naziemnych, gdyż bazy orbitalne same "wypluwają" cię w przestrzeń kosmiczną). Wyobraź sobie, że łapiesz się za ster, a tak naprawdę ułóż palce na klawiszach:

- [A] — ster od siebie (dół)
- [Z] — ster do siebie (górze)
- [.] — ster w lewo



- [.] — ster w prawo
- [Space] — czerwony przycisk (strzał)
- [Enter] — przyspieszenie
- [prawy Shift] — hamowanie

(Sterować można też, oprócz zmiany szybkości, myszką lub joystickiem, jednak ja preferuję klawiaturę).

Schowaj podwozie (druga od prawej ikona [F9]), podnieś dziób statku do góry tak, aż będziesz widział niedużą, pomarańczową gwiazdę. Zaczynaj przyspieszać wciskając i trzymając klawisz [Enter]. Twoja szybkość jest przedstawiona dwiema liczbami znajdującymi się w dolnej części wektorowego obrazu. Pierwsza to Actual, czyli prawdziwa szybkość statku, druga to Set, czyli szybkość, którą statek ma osiągnąć. [Enter] zmienia tę drugą liczbę. Dalej idąc w prawo widzimy napis Alt, mówiący o odległości od bazy oraz Relative to, czyli aktualny punkt odniesienia (na razie nie przejmuj się tym zbytnio). Kiedy wartość oznaczona Set osiągnie już kilkadziesiąt tys. km/s możesz puścić [Enter]. Poczekaj, aż wartość Alt przekroczy 12 tys. (możesz użyć klawisza przyspieszenia czasu, np. 100x). Powinna się pojawić dodatkowa ikona, trzecia od prawej (jeżeli się nie pojawiła oznacza to, że źle ustawiłeś cel podróży na mapie planetarnej!). Nie zastanawiając się kliknij na tę ikonę [F8]. Powinieneś znaleźć się w nadprzestrzeni. W czasie takiego skoku mię-



ciu znanych już nam ikon po prawej stronie [F7] i [F8]). Jeżeli ją znalazłeś kliknij po lewej stronie napisu Conversion — ten napis "wycentruje" się na tej planecie. Następnie DWA RAZY kliknij na ikonę przybliżenia [F7] — ujrzesz Conversion w całej okazałości (rys. 4 — tu oddaliłem obserwatora, aby pokazać też orbitę stacji kosmicznej). Jeżeli nie widzisz stacji Dobson Terminal manewruj tak mapą, aby jej nazwa znalazła się w polu widzenia (prawdopodobnie będziesz musiał trochę oddalić obserwatora; niestety, Frontier ma parę błędów, a jednym z nich jest nagłe znikanie nazw stacji kosmicznych!).

ekranu — nieważne jakie, byleby były. Wciśnij teraz ikonę autopilota (pierwsza ikona funkcyjna [F7]) tyle razy, aż po prawej stronie, nad ikonami, ujrzesz napis Autopilot. Teraz tylko przyspiesz upływ czasu (najlepiej 10 000x), a statek sam doleci do stacji Dobson Terminal i sam do niej wleci. (W momencie gdy statek znajduje się już blisko celu czas przełączy się na ustawienie 1x i rozpocznie się dokowanie. Można je przyspieszyć np. 100x). Może zdarzyć się, że nie będzie wolnego miejsca w stacji, do której przyleciałeś. Jedy- nym wyjściem jest przeczekanie przed stacją do północy i ponowne włączenie autopilota.

Po szczęśliwym lądowaniu powinieneś ujrzeć znajomy ekran komunikacji. Poczekaj trochę. Po paru sekundach zostaniesz poinformowany o przyjęciu przesyłki i promocji. Sprzedaj teraz tonę maszynarii rolniczej. Bravo! Masz już ok. c350, co na początek wystarczy!

Wróć teraz "na pusto" do Ross 154 — powinieneś wiedzieć już jak to zrobić. W drodze powrotnej, po wyjściu z nadprzestrzeni możesz zostać zaatakowany. No cóż, trzeba walczyć (możesz pokusić się o zgranie stanu gry przed walką — w tym celu przejdź do preferencji poprzez dwukrotne wciśnięcie klawisza pauzy, na lewo od klawisza z jedną strzałką — 1x, a potem wybierz ikonę funkcyjną przedstawiającą dyskietkę i strzałkę skierowaną w tę dyskietkę). Położenie statku przeciwnika stale monitoruj na skanerze, jednakże możesz także pokusić się o kliknięcie na pierwszą po prawej ikonę, która włącza/wyłącza pokazywanie nazw ważniejszych obiektów widocznych z okien statku. Potem musisz odnaleźć statek, który cię atakuje i kliknąć po lewej stronie jego nazwy. Od tego momentu statek będzie otoczony "tunelami" takimi jakie widać w czasie lotu z autopilotem, przez co jego odnalezienie staje się

prostsze. (Jeżeli nie widzisz tuneli sprawdź, czy w preferencjach ustawiona jest opcja Allow targeting tunnels for ships). Pamiętaj też, jeżeli zwyciężysz musisz ponownie wybrać cel dla autopilota.

To tyle w tym numerze. Powinieneś sobie na razie poradzić. Na początku handluj między Ross 154 a Bernards Star (czym — sam zobacz, nie ma tak lekko). Potem, w miarę przypływu gotówki (ponad c1400), zacznij handlować komputerami i robotami z Bernards Star, zawożąc je do Systemu Słonecznego, gdzie w drodze powrotnej kup Luxury Goods. Ten szlak handlowy jest jednym z najbezpieczniejszych w całej Galaktyce — NIGDY mnie nie zaatakowano!

Za miesiąc druga część opisu wspaniałej gry Frontier, tym razem dla zaawansowanych. Niech Moc będzie z Wami!

Imię Traktor



FRONTIER

Gametek/Konami 1993
Handlowo-przygodowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		75%
Grywalność		99%
Pomysł		90%
Ogółem		95%



w nadprzestrzeni. Zawsze jednak nie trwa to dłużej niż tydzień, przez który możemy przebyć odległość równą zasięgowi statku (sprawdź to na jednym z ekranów wybieranych trzecią od lewej ikoną [F3]).

Nie bolało, prawda? Teraz czas na wybranie celu — bazy w systemie Fomalhaut, do której chcemy się udać. Kliknij więc na ikonę mapy planetarnej DWA RAZY. Jest to mapa systemu, w którym obecnie się znajdujesz. Niebieskim punktem oznaczono jest położenie twojego statku. Jeżeli nie widzisz planety Conversion spróbuj zmienić punkt widzenia używając tych samych sposobów co w mapie planetarnej (ruchy myszą przy wciśniętym jej prawym przycisku, przybliżanie/oddalanie przy uży-

Ponownie kliknij po lewej stronie nazwy stacji, a potem dwa razy na ikonę przybliżenia — ukaże się Dobson Terminal w całej okazałości (rys. 5). Teraz spójrz na pierwszą od prawej ikonę funkcyjną — przedstawia ona krzyżyk. Kliknij na niej [F10], a potem po lewej stronie nazwy stacji. Pojawi się migający kwadrat — znak, że ustawiony został kurs dla autopilota! (W praktyce nie trzeba robić przybliżenia stacji, do której chcemy się udać — wystarczy gdy jej nazwa jest widoczna na ekranie; wtedy należy wybrać ikonę autopilota [F10] i kliknąć po lewej stronie nazwy).

Wróć do widoku z kabiny (pierwsza ikona ekranów informacyjnych [F1]). Powinieneś zobaczyć zielone, migające napisy na środku



Firma Silmarils stworzyła prawdziwy serial gier Role-Playing! Pierwsza część cyklu pojawiła się "dawno, dawno temu...", była to gra Crystals of Arborea. Następna była gra Ishar: Legend of the Fortress. Autorzy "odgrazali się", że nowa (trzecia już) część serii będzie jeszcze lepsza, bardziej skomplikowana i trudniejsza! Trzeba przyznać, że spełnili większą część swoich obietnic.

Graficzna i dźwiękowa komunikacja programu z graczem jest bardzo zbliżona do tej z poprzedniej wersji gry, ale jakość grafiki i efektów dźwiękowych jest dużo lepsza. Niestety nie zrobiono nic, by przyspieszyć "przewijanie ekranów" - z uwagi na bogactwo szczegółów jest to zapewne bardzo trudne (o ile w ogóle możliwe). Gra dosyć często i długo korzysta ze stacji dysków, co jest raczej niezbyt przyjemne, polecam więc instalację programu na twardym dysku. Kto nie chce tego wykonać (lub nie ma HD) — trochę pocierpi.

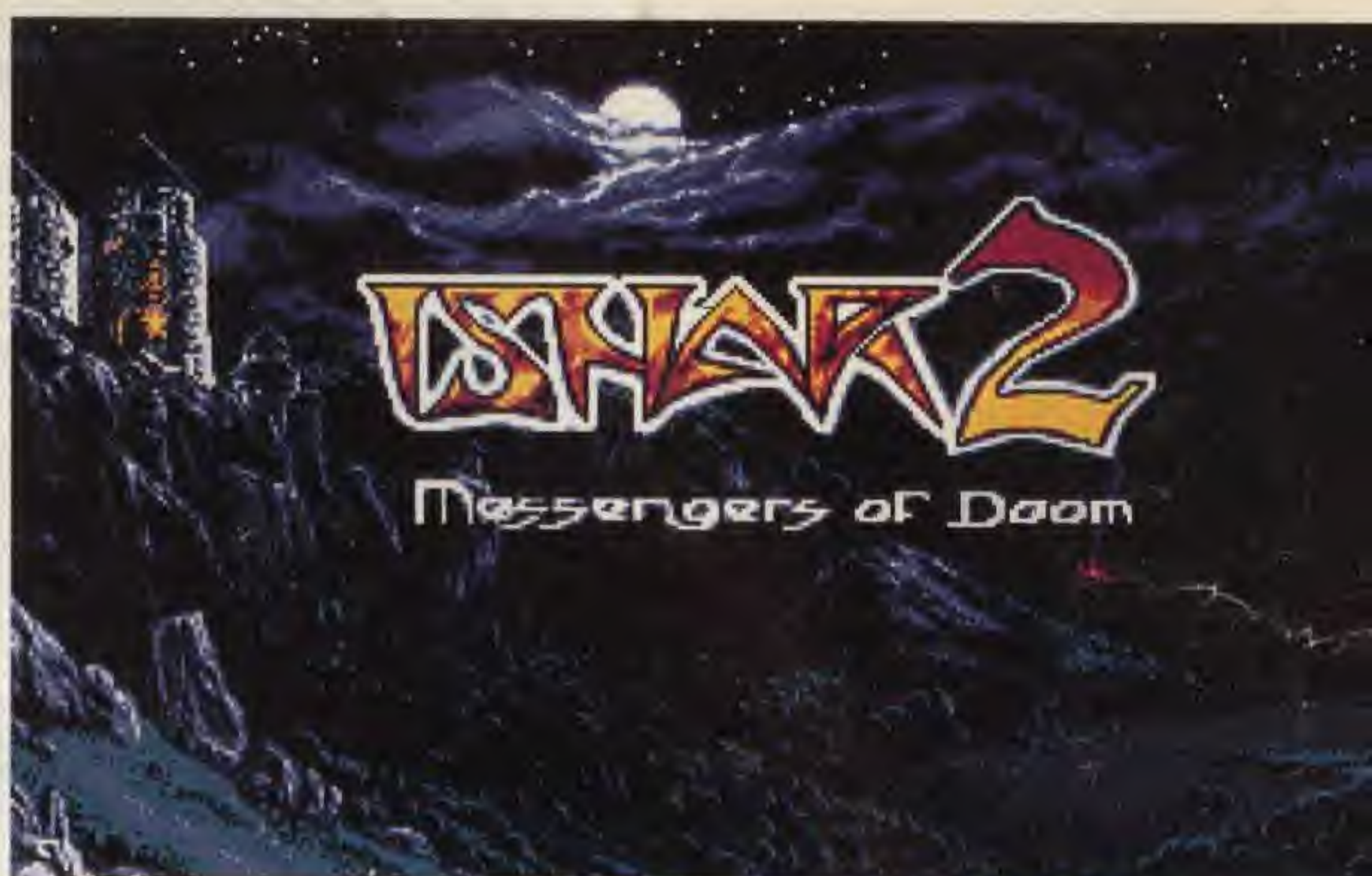
Tutaj ciekawostka. Na Atari ST gra działa także na monitorze monochromatycznym, jednak wygląd ekranu jest znacznie gorszy niż w przypadku poprzedniej wersji gry, wiele szczegółów jest całkowicie nieczytelnych.

Grę obsługuje się przy pomocy myszy lub kombinacji mysz + klawiatura, w tym ostatnim przypadku reakcja jest znacznie przyspieszona (to ważne zwłaszcza podczas walki). Do sterowania służą trzy ekrany: ekran sterowania grupą, panel kontrolny postaci oraz ekrany informacyjne poszczególnych członków drużyny.

Irvan's Island

Gra rozpoczyna się na wyspie Irvana. Jest to raczej nieciekawe miejsce. Zachodnia część wyspy to chłostane zimnymi wiatrami pustkowia, pełne kamiennych menhirów. Wschodnia część to podmokły, przechodzący miejscami w bagno, las.

Grupa opryszków porwała



NA WYSPIE KENDORII PANUJE DŁUGO WYCZEKIWANY PRZEZ JEJ MIESZKAŃCÓW POKÓJ. PONURA FORTECA, KTÓRA SIAŁA GROZĘ WŚRÓD WSZYSTKICH LUDZI, STAŁA SIĘ CENTRUM KULTURY, O WPŁYWACH SIĘGAJĄCYCH DO WSZYSTKICH SĄSIEDNICH KRAIN. JEDNAK, JAK TO ZWYKLE BYWA, NIE WSZYSTKO UKŁADA SIĘ TAK DOSKONAŁE. POWSTAJE SYNDYKAT HANDLARZY... NARKOTYKÓW! ROZPROWADZAJĄ ONI ŚRODEK ZMIENIAJĄCY LUDZKI UMYŚŁ. ŚWIAT ZMIERZA POWOLI W STRONĘ ANARCHII I CHAOSU.

EKRAN STEROWANIA GRUPA



Przy jego pomocy można przemieszczać drużynę oraz orientować się w otoczeniu.

- A. Nazwa wyspy, na której znajduje się drużyna.
- B. Dzień wyprawy.
- C. Pora dnia. Twórcy gry zdecydowali się powrócić do rozwiązywania z Crystals of Arborea — podczas wyprawy zmieniają się pory dnia (wschód słońca, dzień, zachód i noc).
- D. Widok otoczenia oczami postaci.
- E. Operacje dyskowe [7 z klawiatury numerycznej (num)].
- F. Dyspozycje taktyczne [9 num] — sposób ustawienia poszczególnych postaci w grupie.
- G. Ikony kierunkowe [1 — 6, 8 num] — przemieszczanie drużyny.
- H. Ikony obsługi broni [F6 — F10] — system walki został, w porównaniu z Ishar 1, znacznie ulepszony.
- I. Kompas.

dziewczynę, oczywiście należy ją uwolnić. Opcja dla bohaterów przewiduje samotny atak na dwóch bandytów, a później walkę z ich przywódcą. Znacznie prostszą metodą jest wyprawa na północ. Znajduje się tam jedyny "ośrodek cywilizacji" na wyspie. W wiosce można zajrzeć do dwóch tawern — oprócz podłu-

chania ciekawych rozmów ich gości, można w nich coś zjeść, przespać się oraz (przede wszystkim!) skompletować drużynę.

Kluczem do zwycięstwa w grze jest odpowiedni dobór postaci, mających wejść do drużyny. Oprócz umiejętności walki, czarowania, leczenia, czyli "prywatności bojowej" bohaterów, ważny jest także charakter wybranej osoby. Jedną z najważniejszych rzeczy w grze jest "duch zespołu" — kto kogo lubi, kogo nienawidzi, jak układa się współpraca między



ISHAR 2: MESSENGERS OF DOOM

PANEL KONTROLNY POSTACI



Oprócz wyglądu zewnętrznego, podane są tutaj dodatkowe informacje o stanie zdrowia, doświadczeniu... Ponadto można wykonywać inne czynności, niż przemieszczanie się i walka.

- Czynności, jakie mogą wykonywać bohaterowie gry [F1 — F5]:
 - rekrutacja nowego członka grupy (wymagana jest nie tylko zgoda rekrutowanego, ale także wszystkich członków drużyny),
 - odprawienie osobnika,
 - zabicie (bywa i tak),
 - udzielenie pierwszej pomocy (daje dobre efekty w przypadku cięższych ran, najbardziej skuteczne tuż po zranieniu),
 - mapa terenu — w odróżnieniu od Ishar 1 podana jest na niej aktualna pozycja, na początku gry dostępne są tylko dwie części mapy (Irvan's Island i Zach's Island), następnie zdobywa się później.
- Stan ogólny postaci: siła psychiczna (Psy) i fizyczna (Phy), doświadczenie (Experience) i ilość złota (Gold).
- Przedmioty trzymane w dłoniach oraz oddziaływujące na osobę czary.
- Wypowiedzenie zaklęcia — system znacznie prostszy (i szybszy) niż w Ishar 1 — ułatwiony wybór, podana wielkość energii psychicznej postaci oraz "cena" czaru (wielkość ubytku Psy).
- Imię postaci i stan zdrowia, przez wskazanie tej części ekranu można przejść do ekranu informacyjnego.

NIE WSZYSTKO JEDNAK STRACONE, JEST JESZCZE NADZIEJA. POMÓC MOŻE "JEDYNY SPRAWIEDLIWY" — WŁADCA ISHAR, ZUBARAN. MUSI ON SKOMPLETOWAĆ DRUŻYNĘ, ZNISZCZYĆ PRZESTĘPCZĄ ORGANIZACJĘ I PRZYWRÓCIĆ POKÓJ (PRZYNAJMNIEJ DO MOMENTU POJAWIENIA SIĘ ISHAR 3).

członkami drużyny. Lepiej jest dobrać osoby o niższych umiejętnościach, niż obudzić się w tawernie w mniejszym towarzystwie (ze znacznie cięższą sakiewką) albo stracić w bratobójczej walce jakąś wartościową postać!

Dosyć dobrymi towarzyszami

podróży mogą być Eliandr, Zeloran, Fandhir-lucznik oraz jeden z dostępnych wojowników (może być Karorn). Niestety, stworzona w ten sposób drużyna nie będzie zbyt zgrana, z pewnością pojawią się tarcia... Dlatego godna uwagi jest możliwość przeniesie-

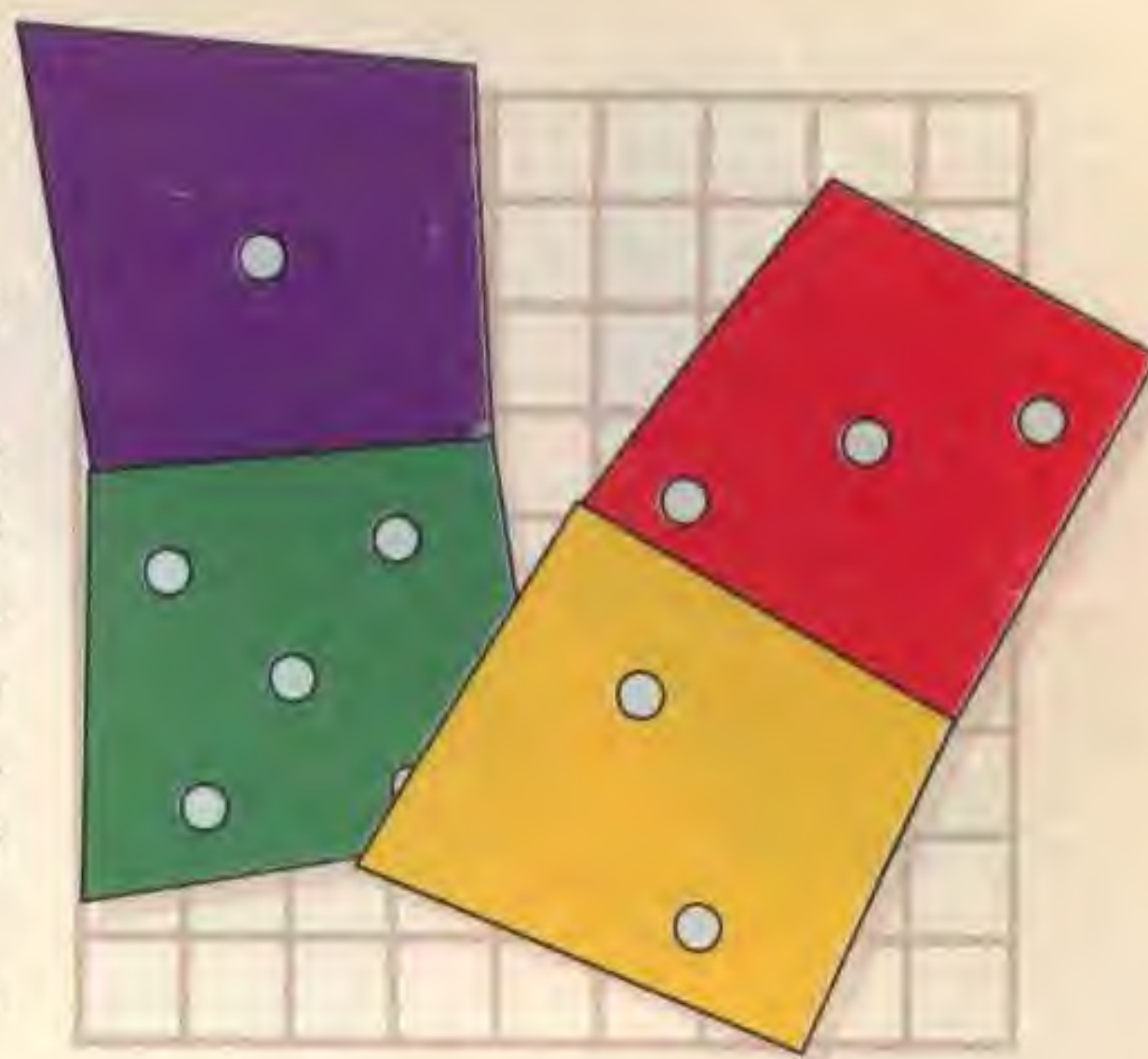


nia jakiejś sprawdzonej grupy z gry Ishar 1.

W wiosce znajdują się także dwa sklepy. Można zakupić w nich ekwipunek, konieczny podczas eksploracji wyspy — jeden lub dwa miecze, łuk oraz żywność potrzebną do odzyskania sił utraconych podczas walki.

Po skompletowaniu oddziału i zrobieniu zakupów można wyruszyć w drogę. Najpierw warto się udać na przystań. Drogę drużynie zastąpi dosyć uparty osobnik, najlepiej potraktować go pięścią (czyt. dać mu w zęby). Oddział zostanie uwięziony i przyjęty na "audiencję" u władcy wyspy. Przy okazji wyjaśnione będzie zadanie, jakie należy wykonać, aby uzyskać dostęp do statku.

Teraz można spokojnie wrócić — szajka porywaczy nie uciekła, a po ich pokonaniu ranna dziewczyna i tak umiera. Wcześniej jednak opowie o swoich przeżyciach i przekaze przywódcy grupy wi-



siorek — pendent. Po walce warto ponownie zajrzeć do wioski — zakupić zbroje i helmy, zjeść coś i odpocząć. Następnie należy udać się do wschodniej części wyspy, na teren podmokłego lasu. Rosną tam dwa gatunki grzybów — jasny i ciemny. Warto je zbierać. W północnej części lasu można znaleźć też inną roślinę...

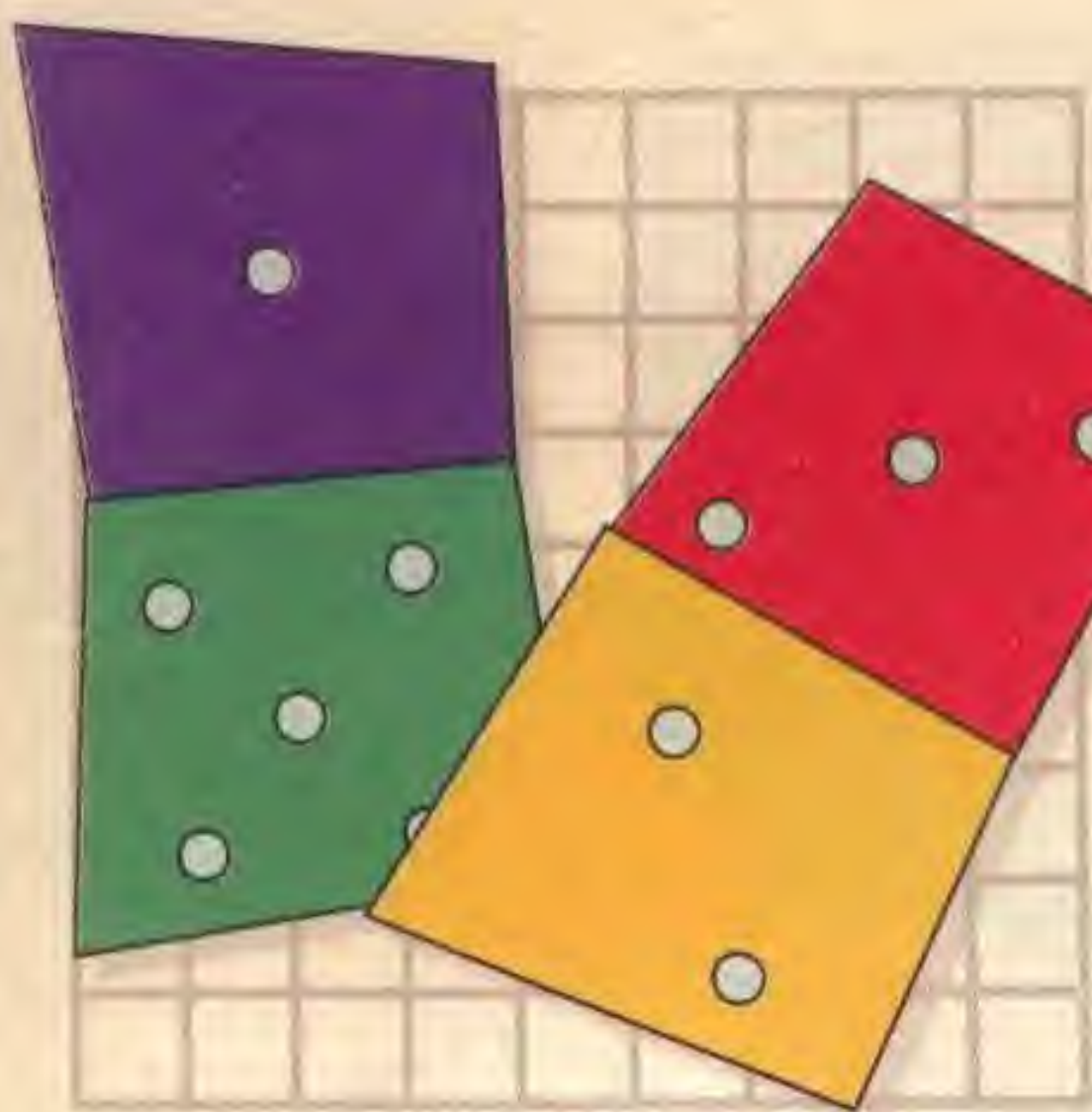
Las zamieszkuje przez "ludzi - żaby" oraz osy. Nie są to zbyt niebezpieczni przeciwnicy. Znacznie trudniejszym do pokonania osobnikiem jest "człowiek - jaszczur", znajdujący się trochę bar-

EKRAN INFORMACYJNY POSTACI



Zawiera dane o cechach i umiejętnościach poszczególnych postaci oraz wykaz posiadanych przedmiotów.

- Dane postaci:
 - imię, zawód, rasa, poziom, doświadczenie, żywotność, dokładny stan siły fizycznej i psychicznej oraz stopień "zgrania" grupy,
 - siła, budowa fizyczna, zręczność, inteligencja, mądrość,
 - umiejętności: otwieranie zamków, percepcja, udzielanie pierwszej pomocy, posługiwanie się bronią jednoręczną i oburęczną, rzucanie i strzelanie.
- Niesione przedmioty (maks. 9 różnych rodzajów).
- Przeglądanie danych postaci.
- Jedzenie i picie.
- Oglądanie przedmiotu.
- Wyrzucenie przedmiotu.
- "Operacje finansowe" (przekazanie odliczonej sumy innej osobie, równy podział między wszystkich członków grupy).
- Wyjście z ekranu.
- Wygląd postaci (założony ubiór).
- Przedmioty trzymane w dłoniach.



dziej na południe. Walka z nim nie należy do najprostszych — oplaca się skorzystać z łuku i strzał. Po wygranej walce trzeba odebrać mu naszyjnik — necklace.

Z naszyjnikiem należy udać się do władcy wyspy — w zamian grupa otrzyma stały dostęp do żaglowca. Warto odnowić siły — najęść się do syta, wypaść oraz uzupełnić zapasy.

Potem można pożeglować do miasta (na wyspie Zacha). Nie zostały, co prawda, rozwiązane wszystkie zagadki pierwszej wyspy, wspomnę choćby o kamiennym olbrzymie, którego nie można pokonać żadną bronią dostępną w tej krainie. Na wyspę Irvana będzie jednak można wrócić później...

Zach's Island

Ta wyspa - miasto stanowi dobry punkt szkolenia drużyny. Na wyspie Zacha znajduje się wiele tavern, sklepów, jest pałac, świątynia i bank, a nawet biblioteka!

W mieście można zetknąć się z różnymi przeciwnikami — od tych najmniejszych (przypominających Jawów z Gwiezdných Wojen), aż do niezbyt przyjemnego "straszego wykidajły", który chyba nigdy nie widział na oczy dentysty! Ciągłe utarczki z intruzami dostarczają grupie doświadczeń i zwiększają zapas złota na zakup nowego wyposażenia, warto dokupić ogniste miecze i kusze.

Lepiej nie walczyć jeszcze z

dobrze wyszkolonymi przeciwnikami, jak gwardziści czy wspomniany "wykidajło". Podczas pobytu w mieście należy odwiedzić bibliotekę — drużyna otrzyma kolejny fragment mapy — z wyspą Akeera. Po zdobyciu odpowiedniego wyposażenia i dłuższym wypoczynku, można udać się w kolejną podróż statkiem.

Akeer's Island

Wyspa Akeera to miejsce szczególne. Można tutaj podróżować wyłącznie w podziemiach. Dlatego też mapa, którą grupa otrzymała w bibliotece, nie jest w tym wypadku szczególnie przydatna.

W labiryncie można zetknąć się z dwoma typami pułapek — włócznie wyskakujące ze ściany (widać ich zakończenia) oraz kula spadająca z sufitu — rzadko spotykana pułapka, chyba jedyna w całym podziemiu, bardzo niebezpieczna, gdyż nie można jej wcześniej spoznać. W podziemnym labiryncie można także spotkać agresywne szkielety — łążą stadami.

Należy posuwać się ciągle wzdłuż ściany po prawej stronie. Drużyna znajdzie najpierw (w południowym pasażu) sztylet do rzucania, później skarb i czaszkę. Dalej będzie komnata z misami płonącego ognia, od jej południowej strony odchodzi korytarz świeczników, prowadzący do

dosyć szerokiego pasażu. Tam są dwie dźwignie, które trzeba przesunąć.

Następnie należy wejść do pierwszej komnaty świeczników i przesunąć dźwignię na jej północnej ścianie. Cała drużyna powinna teraz pójść do położonego najdalej na wschód korytarza — zabrać sztylet i czaszkę. Potem można udać się do małego pomieszczenia (na północ od korytarza świeczników) — kolejny skarb i czaszka. Na ścianie znajduje się dźwignia, która otwiera drzwi w pasażu, a tam czekają

trzy skarby i czaszka. W drugiej odnodze ze skarbem jest również pułapka — można zabrać złoto, jednak za cenę zranienia kogoś z grupy.

Teraz drużyna może wrócić do otwartych wcześniej drzwi. Korytarz za nimi prowadzi do komnaty - pułapki (można iść tylko środkiem, nie należy podchodzić do ścian — włócznie). Za tym pomieszczeniem znajduje się następny korytarz, a w nim kolejny przeciwnik — znowu Mag, po wygranej pojedynku można ruszać dalej. W pewnym momen-



cie jeden z członków drużyny powinien poczuć podmuch powietrza (zwracać uwagę na przeciągi!). W tej części ściany jest ukryte przejście — na płaskorzeźbie umieszczono niewielki przycisk (można przesunąć się w bok i porównać fragmenty ściany).

Przejście prowadzi do "Spirali" — jest to długi, skręcający w lewo korytarz z dziewięcioma niewielkimi odgałęzieniami, w sześciu z nich wiszą misy. W pierwszych dwóch misach znajdują się skarby — w drugiej nędzne grosze, ale pierwsza zawiera prawdziwą fortunę — ponad 200 tys. sztuk złota! W pozostałych trzech odgałęzieniach powinny leżeć stosy złotych monet.

W "Spirali" można zetknąć się z naprawdę nieprzyjemnym przeciwnikiem: to olbrzymi wojownik, uzbrojony w topór o podwójnym ostrzu. Bardzo trudno z nim wygrać.

Na końcu "Spirali" znajdują się zamknięte drzwi — to jedna z zagadek labiryntu, których nie

jeszcze dwie dźwignie. Przed wejściem do tego korytarza należy wykonać dodatkowe zadanie.

Ten rejon labiryntu jest dosyć spokojny, tutaj więc można przygotować się do poważniejszej walki — drużyna powinna udać się do komnat świeczników. Najpierw trzeba przejść przez pierwszą, potem drugą komnatę. Dalej są drzwi do pomieszczenia, dostępu do nich broni Mag — nie będzie to przyjemne spotkanie. Dopiero po wygranej starciu można zapuścić się w korytarz z krótkimi odnogami, a tam czekają





udało mi się rozwiązać. Możliwe, że otwiera się je przy pomocy czaszek — włożenie jednej do wiszącej misy opuszcza ją trochę (tylko skąd wziąć jeszcze dwie czaszki?).

W drodze powrotnej warto zajrzeć na "Koniec Świata" (idzie się tam dosyć długo). Jeżeli drużyna jest bardzo wyczerpana i brakuje już żywności, lepiej wrócić na chwilę do miasta, odpocząć, uzupełnić zapasy...

Droga do "Końca Świata" prowadzi najpierw na północ. W momencie, gdy korytarz wydaje się kończyć, jeden z bohaterów powinien poczuć powiew powietrza. Znajduje się tam ukryte przejście, wystarczy

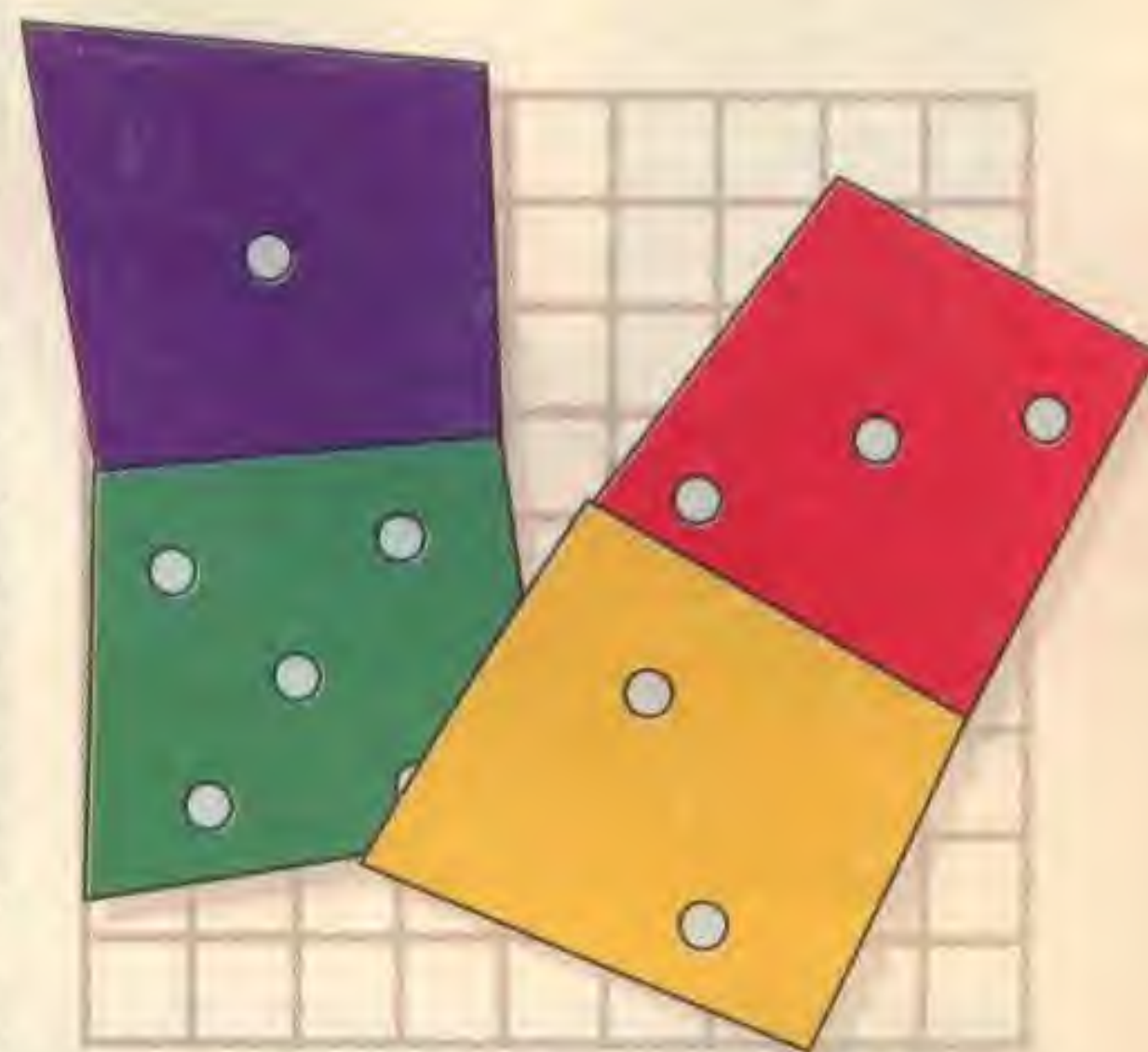


śmiało wejść w ścianę. Korytarz prowadzi do schodów i dalej (dosyć daleko) na południe.

Na końcu podziemi znajduje się rozgałęzienie z "oknem" — owalny otwór, przez który można się przecisnąć do następnej części labiryntu. Ten rejon podziemi jest zalany jakąś cieczą (ogólnie przypominającą wodę). Jest to jeszcze jeden obszar spokoju. Od splecionych korytarzy odchodzi na północ jedno długie przejście (w bocznych odnogach można zobaczyć "więźniów"). Długi korytarz kończy się kolejnym "oknem".

Krótkie przejście, schody i drużyna znajduje się na "Końcu Świata".

Tutaj od korytarza odchodzą trzy odnogi, wiszą w nich misy (ostatnia zawiera skarb). Na "Końcu Świata" pojawia się jeszcze jedna zagadka — któraś z postaci słyszy (wyczuwa) kroki, ktoś lub coś człapie w pobliżu. Brak jednak jakiegoś ukrytego przejścia. Można próbować otworzyć je (jeżeli istnieje) przy pomocy wiszących mis — opuszczają się pod ciężarem złota. Jednak jedynym efektem, jaki udało mi się



momencie na każdego z członków grupy powinno przypadać po ok. 70 tys. sztuk złota. Drużyna może spokojnie wrócić do miasta (bez tragarzy?).

Zach's Island

Najpierw należy wypocząć i uzupełnić zapasy. Potem nabyć nowy ekwipunek — najlepiej udać się do sklepu naprzeciw zwierzyńca (magiczne zbroje, zbroja i tarcza Chaosu, magiczny miecz i dwuręczny topór Chaosu, niezbędny w walce z potężnymi przeciwnikami).

Przed rozpoczęciem następnej wyprawy należy udać się do banku. Nie wchodzić głównym wejściem, tylko spróbować z drugiej strony. Drogę zagrozi kilka oddziałów gwardzystów — trzeba

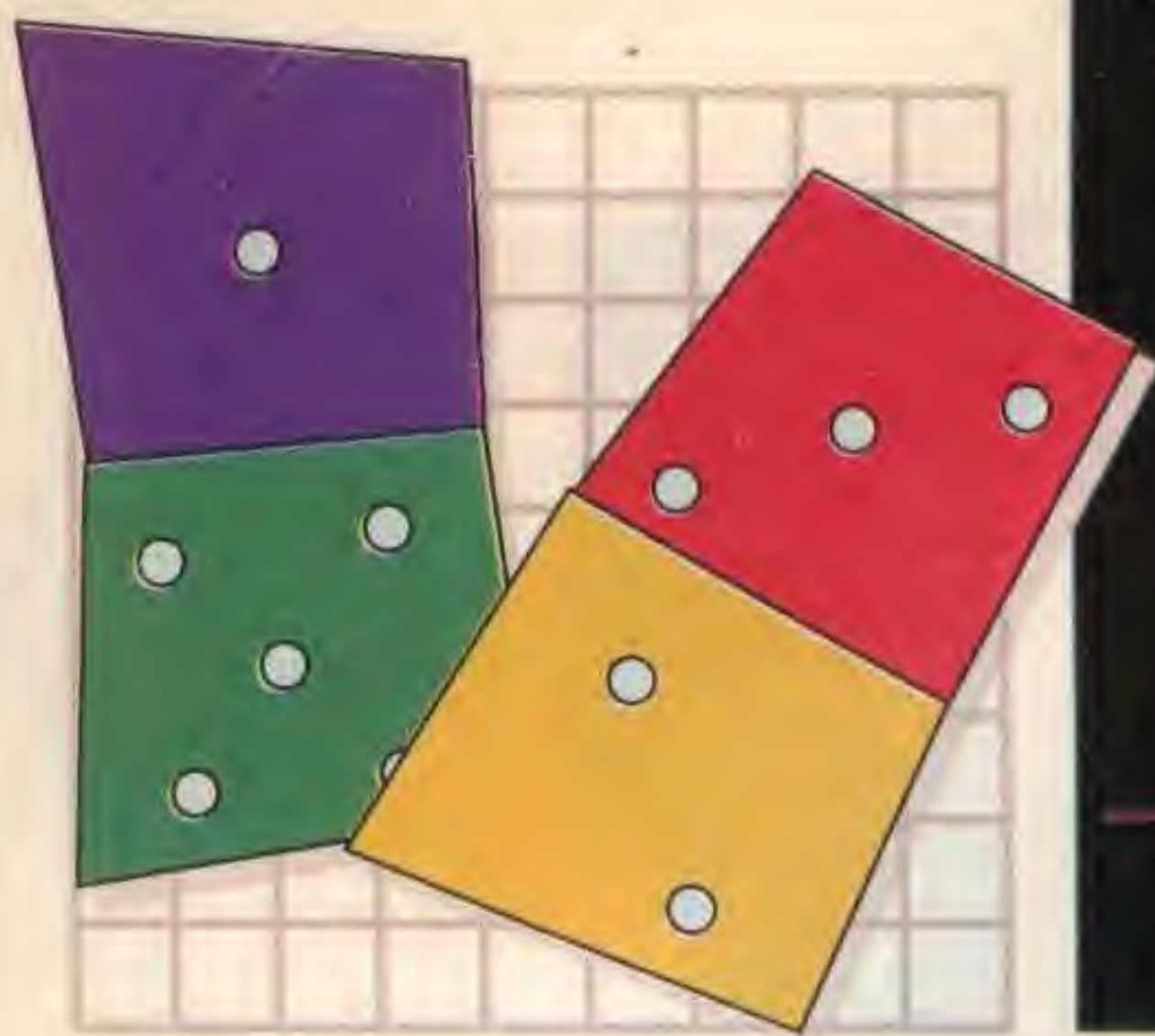


uzyskać, było wypuszczenie "więźniów" z zalanego rejonu podziemi — co stało się przyczyną dosyć niemiłej drogi powrotnej. Może trzeba umieścić w misach określoną sumę złotych monet?

To już właściwie koniec eksploatacji podziemi (poza wspomnianymi dwoma zagadkami). W tym

ich zlikwidować w pierwszym starciu. Pozwolenie na np. powrót do tawerny dla regeneracji sił zwiększa liczebność gwardzystów. Zakończona sukcesem "wycieczka" zaowocuje nagrodą — 100 tys. sztuk złota! Teraz można udać się do banku normalną drogą i zdeponować w nim np. 10 tys. złotych monet.





ISHAR 2

Silmarils 1993

Przygodowa

Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		95%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		90%

Następnie należy udać się do biblioteki, aby zapoznać się z magicznymi wywarami i ich przeznaczeniem. Oczywiście warto przy okazji odpocząć i uzupełnić zapasy.

Potem zakup w sklepie z ubraniami - habity mnichów (!). W dalszej części gry konieczna będzie dosyć dziwna pomoc — w zwierzyńcu trzeba kupić srokę (wyglądem przypomina raczej kaczkę). Następnie rozprawić się z olbrzymim wykidajką strzegącym dostępu do nocnego klubu "The Blue Velvet". Zanim jednak drużyna tam wkroczy, ponownie uzupełnia zapasy i odpoczywa.

Po wejściu do tego lokalu grupa zostanie ujęta przez gwardzistów i wtrącona do więzienia. Celę zamyka solidna krata, można jednak wypuścić przez nią srokę — przyniesie ona klucz, który pozwoli odzyskać wolność.

Teraz szybko krótkim koryta-



rzem do schodów. Prowadzą one do podziemi, bardzo podobnych do tych z wyspy Akeera. Przed dalszą drogą należy zmienić ubrania na habity mnichów. Następnie ukrytym przejściem (znowu przeciągi) można wyjść z podziemi. Na końcu korytarza znajdują się drzwi (otwarte między pierwszą a czwartą w nocy). Dalszej drogi strzeże mnich, przyjaźnie nastawiony do grupki "zakonników". Kolejne przejście prowadzi do kaplicy, w której właśnie składana jest ofiara. Można zabrać klucze uczestniczącemu w ceremonii mnichowi, następnie udać się do wyjścia.

Dalej kolejne starcia z oddziałami gwardzistów i można pozwoli przygotowywać się do powrotu na wyspę Irvana...

Życzę powodzenia w samodzielnym rozwiązywaniu kolejnych pasjonujących zagadek, jakie stawia przed nami gra Ishaar 2: Messengers of Doom.

Jacek Ilczuk

DO LOCHU Z NIM!

BYŁ NAGI I BEZBRONNY. NO, MOŻE NIE TAK DO KOŃCA... JEDNAK MIMO WSZYSTKO, TĘPEGO LONGSWORDA NIE MOŻNA BYŁO NAZWAĆ ORĘŻEM GODNYM CHOĆBY OBLEŚNEGO GOBLINA. Z DRŻENIEM ŁYDEK ZAGŁĘBIAŁ

Na szczęście nie był skończonym bałwanem. Przebiegle wyjął skrawek pergaminu i przy bladym świetle, sączącym się nie wiadomo skąd, jął sporządzać mapę. Podejrzewał, że wiele będzie od niej zależało. Zaabsorbowany wyżej wymienioną czynnością, nie zauważył leżącej na ziemi szmaty (nieudacznik!) i wyrzucił czołem w glebę. Oszołomiony spojrzał na przedmiot oplatający jego kostki i ze zdziwieniem stwierdził, że to habit kłeryka. Skwapliwie dołączył go do ekwipunku wiedząc, że niektóre czary i pewne rodzaje magii są ściśle związane z owym przyodziewkiem. Nawet przez chwilę nie pomyślał jednak o zarzuceniu go na swoje barki, polegając raczej na własnej kolczudze i długim ostrzu (może i słusznie?).

SIĘ W MROCNĄ CZELUŚĆ LOCHU, Z RZADKA OGŁADAJĄC SIĘ DO TYŁU, GDZIE W CORAZ WIĘKSZYM ODDALENIU MAJĄCYŁ NIEWYRAŹNY KON-TUR SCHODÓW PROWADZĄCYCH DO LABIRYNTU. W ZASADZIE CIĄGLE JESZCZE DZIWIŁ SIĘ, JAK TUTAJ TRAFIŁ. PAMIĘTAŁ SWĄ PODRÓŻ DO VAGAD'BIONU, SPOTKANIE Z UNOSZĄCĄ



Tym razem już bardziej czujnie przemierzał korytarz. W nagrodę, w pyle pokrywającym mocno zniszczoną marmurową posadzkę dostrzegł srebrny klucz. Zabrał go, podobnie jak sakwę z jedzeniem, chytrze przez kogoś ukrytą w niezbyt widocznej ścienniej niszy. Ku jego zaskoczeniu spod wora z żarciem wypadł również piękny platynowy pierścień, który bez wahania wsunął (dla przymiarki) na swą wypielęgnowaną dłoń. Okazało się, że zdziwienie wywołane znalezieniem tego cacka było niczym w porównaniu z niespodzianką spowodowaną problemami technicznymi przy

zsunieciu go z palca. Ło rany!!! Przyrósł był, chudzina. Naszły go złowroźne myśli. Cóż chyba tylko amputacja... Nieeeeeee...

Od tej pory miał się na baczności. Nie jadł, nie pił, nie palił, nie wałęsał się i nie zaśmiewał — jednym słowem, wzorowy turysta. Niedługo jednak trwała ta sielanka, gdyż mało-wiele, a zza zakrętu wytoczył się straszliwy hobgoblin, z jeszcze okropniejszym narzędziem mordy w pazurzastej łapie. Nasz Bohater z westchnieniem wykonał parade (MISSED) i otrzymał cięcie w przedramię (5 RAN). Niezrażony pchnął efektywnie (7 RAN) nadziewając się na czubek sztyletu

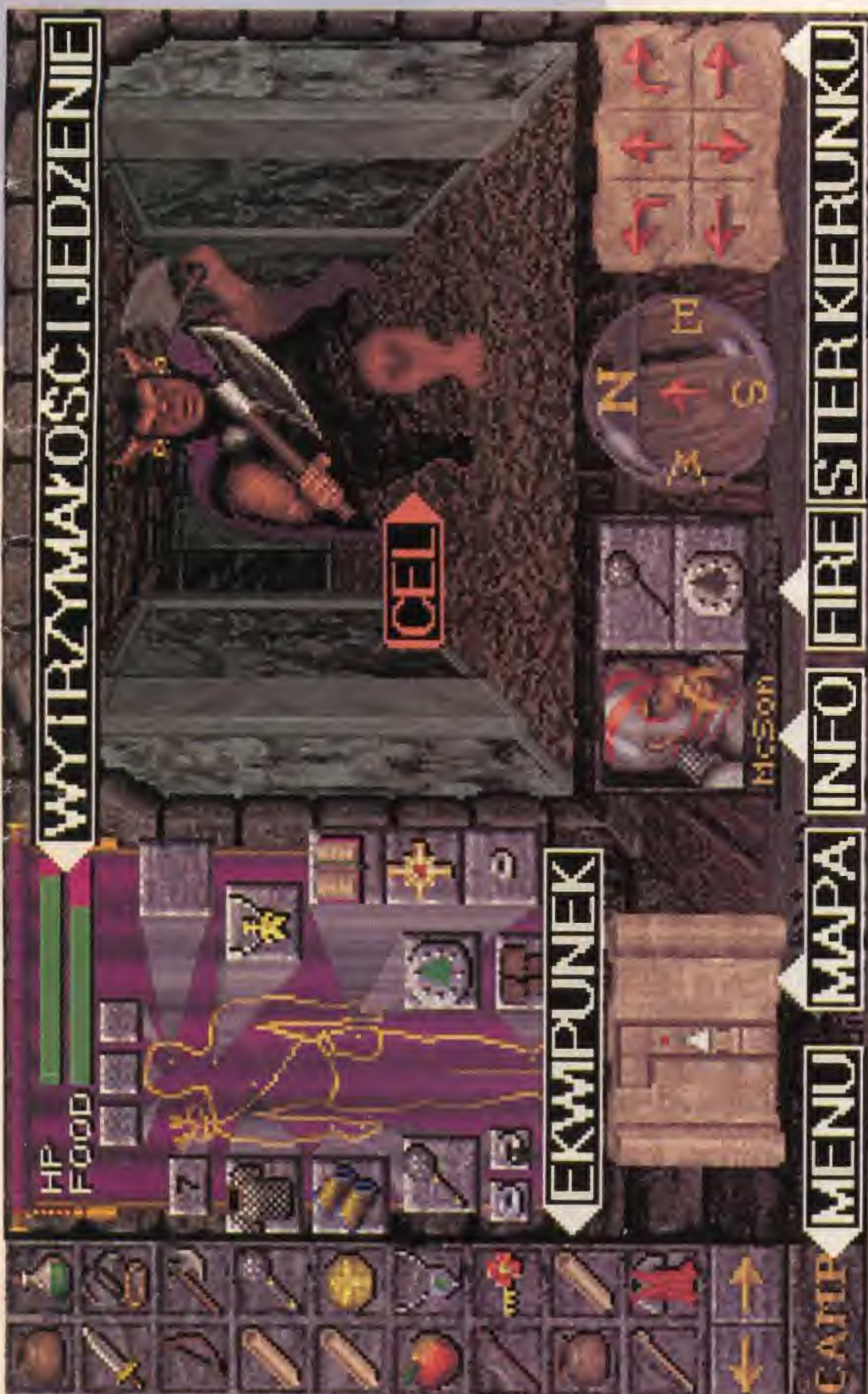
(3 RANY). Skrajnie znużony potyczką dorżnął przeciwnika (5 RAN) i sprawnie złupił jego zezwłok. Nagrodą za grzebanie się w ściervie była kolejna racja żywności i diamentowy talizman, który z pewnym wahaniem zawiesił na swej ciągle alabastrowej, choć z dziurą po strzale z łuku, szyi.



Po tej potyczce zafundował sobie odpoczynek (REST) i zabrał się do konsumowania skrzętnie kompletowanych produktów spożywczych. Jak już się nawbił, grzecznie sprzątnął (w otwór wentylacyjny) kartony po sucharach i paczuski po batonikach "Raj Barbarzyńcy", a następnie ułożył się do snu. Po kilkugodzinnej drzemce, przerywanej co chwila cichymi szeptami i szuraniami oraz kapaniem wody w ubikacji za ścianą, był gotów do drogi.

Podniósł się ociężale, zerknął na mapę i skierował się w lewą odnogę korytarza. Po kilkunastu krokach drogę zagroziła mu kuta krata, która mimo łagodnych perswazji nie chciała udostępnić przejścia. Naparł barkiem, zastosował technikę "na rympał", ale wrota jak były zamknięte na glucho, takimi pozostały. Podrapał się mozolnie w resztkę włosów — miętych przez długie lata licznymi szyszakami i szłomami — i o... o! O! Oto zaświtała mu pod czaszką złota myśl. Obrócił się w lewitę — nic. Obrócił się w prawitę i też... nie, zaraz, coś jednak... Jakby niepozorny kształt wtopiony w zacieki na zdewastowanej ścianie. Niepewnie popchnął fragment porośniętego grzybem sopła, który okazał się dźwignią odpalającą stary mechanizm. Był z siebie dumny. Dzięki swej niezrównanej przebiegłości mógł ruszyć w dalszą wędrówkę.

Za najbliższym rogiem wpadł na plugawego stwora z dzidą. Odskoczył dwa kroki, ale długa włócznia i tak prawie sięgnęła celu. Był kompletnie zaskoczony. Nie miał nawet czasu wyciągnąć, przezornie schowanego do pochwy, miecza. Skutecznie miotnął podniesionym z ziemi kamieniem i przygotował się do walki wręcz. Z pewnością nie był to dobry pomysł. Potyczka, choć skończyła



SIĘ PÓŁ METRA NAD ZIEMIĄ, A PÓŻNIEJ... PÓŻNIEJ WSZYSTKO STAŁO SIĘ TAK SZYBKO. POJAWIŁ SIĘ NAGLE NA SKRAJU LASU I PRZEKLINAJĄC WŁASNĄ GŁUPOTĘ, KTÓRA KAZAŁA MU STAWIĆ CZOŁA POTWOROM STRASZNIEJSZYM NIŻ TE Z PARKU JURKOW-

SKIEGO, RUSZYŁ W STRONĘ MGLISTEJ ŚWIĄTYNI. BYŁ TAK ZAJĘTY WŁASNYMI MYŚLAMI, ŻE NAWET NIE ZAUWAŻYŁ, JAK PRZED WEJŚCIEM ZABIŁ NIECHCĄCY JAKIEGOŚ PARSZYWEGO TROLLA. ZDARZYŁO SIĘ TO CHYBA NIE DALEJ NIŻ PÓŁ GODZINY TEMU — A TERAZ TKWIŁ JUŻ PO USZY W PIWIE, KTÓREGO SOBIE NAWARZYŁ.



EPILOGUS czyli "(C)HAŁ TU PLEJ ???"

TWORZENIE POSTACI odbywa się zgodnie z zasadami gier RP (Role-Playing), a więc musimy określić rasę, specjalność, charakter, płeć(?) i współczynniki postaci. Komputer automatycznie decyduje o tym, że (np.) palladyn nie może być zły i musi być człowiekiem. Dobieranie współczynników jest praktycznie dowolne. Można posłużyć się "rzutem kością" (REROLL), albo umiejętnie klikając na wybranych cechach zwiększać je (He-Man, Zorro, Arnold), lub zmniejszać (Gandhi, Anemiczny Suchotnik, Reksio).

SKALA TRUDNOŚCI gry może być narzucona lub ustawiona ręcznie. Zawiera się ona w wielu tragicznie interesujących szczegółach. Są to więc zarówno pu-

się śmiercią przeciwnika, doprowadziła też niemal do zgonu Naszego Bohatera. Mocno poturbowany oparł się o ścianę, na której zawieszony był aparat telefoniczny. Po wrzuceniu żetonu stwierdził, że to automat z napojami orzeźwiającymi. Dzięki nim jego wytrzymałość wróciła do stanu wyjściowego — poznał to po błysku niebieskiej kuli umieszczonej na złotym łańcuchu.



Rażno ruszył w kierunku najbliższych zamkniętych drzwi. Tym razem sprawnie obrzucił spojrzeniem ścianę i na jednej z nich znalazł dziurkę od klucza z symbolem słońca. Wetknął w nią klucz o podobnym wzorze. Szczęknięło, jęknęło, i znów kroczył przed siebie, zmierzając w stronę widocznych w oddali schodów prowadzących na niższy poziom lochów. Dotarł do nich i po chwili żwawo drałował w dół.

Tu sytuacja analogiczna jak piętro wyżej, tylko więcej potworów, które będąc coraz bardziej natarczywe, przysparzały więcej problemów, niż ich martwi poprzednicy. Dalej więc zbierał dziwacznie rozrzucone po posadzce przedmioty i szedł, i szedł, i szedł... aż słuch o nim zaginął.

łapki, umiejętności i częstotliwość występowania przeciwników, ale też ewentualne podpowiedzi, trudność łamigłówek i wiele innych czaderskich współczynników.

LOADING DUNGEON... oznacza dosłownie "Czekaj spokojnie, chwilowe trudności w wykorzystaniu 66MHz. Zrób sobie kawę i wyjdź na spacer z psem". Ja krendolę, święty by stracił cierpliwość — na szczęście ta okrutna przerwa występuje tylko przed rozpoczęciem nowej gry.

UŻYWANIE PRZEDMIOTÓW to sprawa nie byle jakiej wagi. Często od szybkiego zastosowania jakiegoś przyrządu (na ogół o ostrym zakończeniu) zależy życie i zdrowie postaci. Wybrany przedmiot należy umieścić w kwadraciku symbolizującym dłoń, przedstawionym na człokopodobnym rysunku w lewej części ekranu — pojawi się on wtedy zamiast pustej ręki, pod "obrazem akcji" w prostokącie z twarzą gracza. Dalej to już oczy-

wiste — klik na miecz i już dźgasz. Proste.

CZARY to też nie przelewki. Silniejszy przeciwnik (zwłaszcza w niższych partiach labiryntu) może być zdecydowanie odporny na zwykłą stal i wymagać zastosowania czarów. Musisz wziąć do ręki księgę (lub zwój) i używając jej wywołać tabelkę z dostępnymi środkami magicznymi. Cyfry na górze oznaczają grupę czaru, więc jeśli jesteś magiem drugo-poziomowym, możesz zapomnieć o czarach z piątej, czy nawet czwartej grupy. Później wybierasz interesującą Cię pozycję (np. Burning Hands — Szybkie Ręce) i osłabiasz (czytaj: ukatrupiasz) namolnika. Jeśli jesteś Magiem, to zwoje związane z Twoją profesją dadzą się skopiować do księgi, co pozwoli na uniknięcie marnotrawienia miejsca w sakwie.

CAMPari z lodem lub gin + tonic to opcje, które niestety nie zostały dołączone do menu wywoływanego podczas obozowania. Można tu jednak obejrzeć sobie statystykę zabitych potworów i najlepsze wyniki "przygodziarzy" gryzących już ziemię. Poza tak podstawowymi funkcjami jak nagrywanie, ładowanie, etc. najważniejszy jest REST, który kosztem jedzenia pozwala na odzyskanie utraconych sił witalnych. Równie pożyteczne są opcje PRAY i MEMORIZE (FOR

INFORMACJE o postaci można uzyskać w każdej chwili poprzez kliknięcie na jej podobiznie. W lewej części ekranu pojawia się wtedy dane dotyczące wszystkich jej żywotnych cech. Dodatkowo będzie tam jeszcze przedstawiony poziom umiejętności — osobno dla każdej z profesji naszej postaci i punktacja, którą w grach Role-Playing są tzw. punkty doświadczenia.



ŚMIERĆ może Cię spotkać w każdym momencie. Nawet podczas snu nie jesteś bezpieczny (możesz zejść np. za sprawą trucizny trawiącej Twój organizm). Jednak oczywiście na największe niebezpieczeństwo jesteś narażony podczas wędrówki korytarzami. Łatwo ktoś może Cię złupić lub pozbawić życia. Podczas walki (zarówno fizycznej, jak i psychicznej) stan postaci i jej wroga określa wytrzymałość. Po zadaniu ciosu (lub wypowiedzeniu zaklęcia) pojawia się liczba ran jakie zadałeś przeciwnikowi. Zostanie ona odliczona od całkowitej wytrzymałości przeciwnika — gorzej, jeśli to ty jesteś poszkodowany. Możesz też zostać potraktowany napisem MISSED (we frywolnym tłumaczeniu: pudło). Wiedz, że Twoje wysiłki w kierunku upuszczenia komuś krwi spłynęły na niczym.

Do broni!!! Życzę powodzenia — mnie się jeszcze nie udało skończyć Hacka i... chyba się nie uda, bo "panta rhei" — jak to mówią. Obok leży już kolejny "rolplej" — Betrayal at Krondor, ciekawa konfrontacja. Dungeon Hack jest naprawdę świetny i na pewno dorównuje Ejowi z Biholderzyc.

Greetz

McSon Scaffold



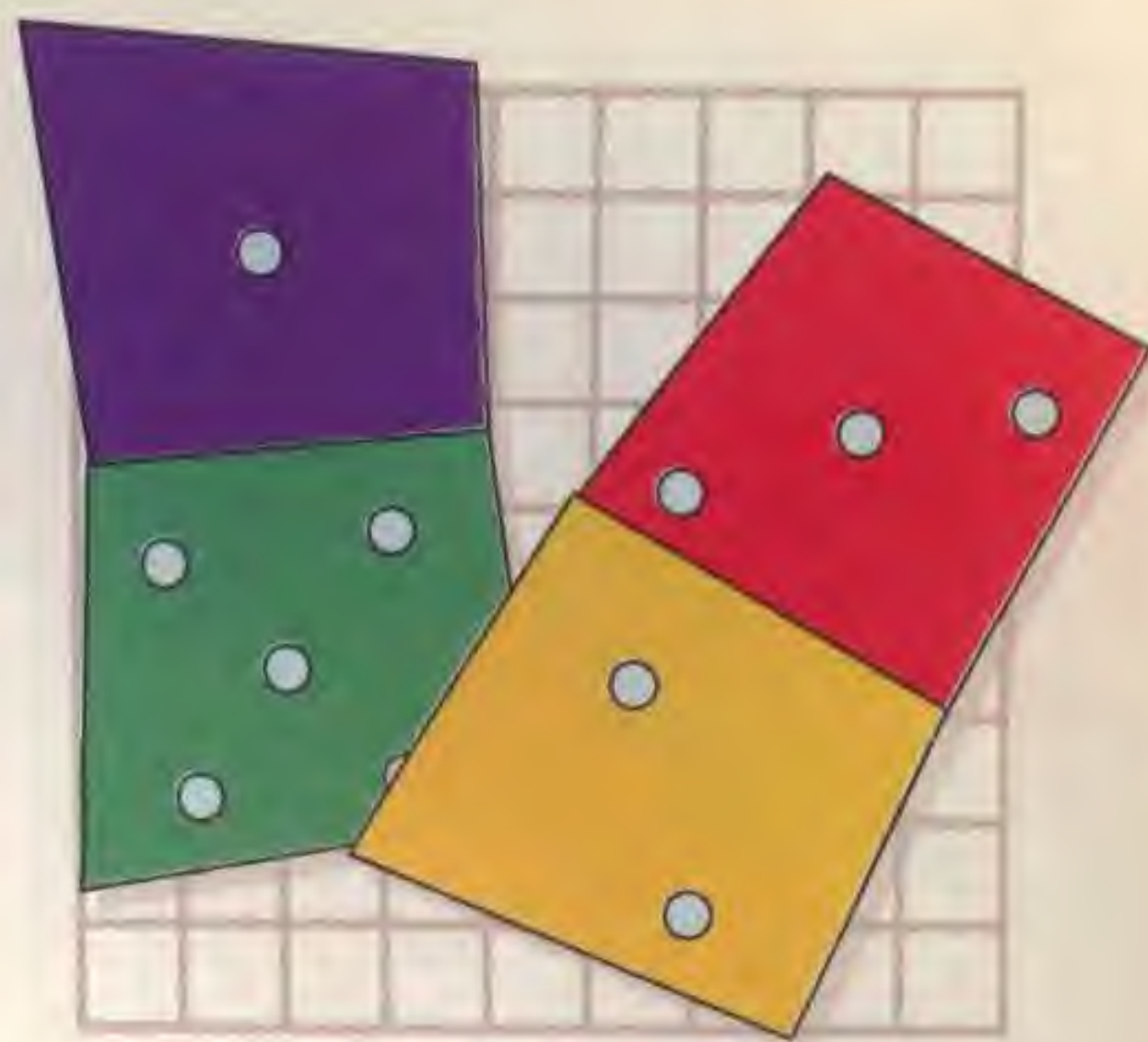
SPELLS), umożliwiające wybieranie czarów (magowskich lub kłeryckich) odzyskiwanych podczas odpoczynku. No i oczywiście funkcje wywołujące sado-masochistyczny ból radości — HALL OF FAME, czyli umarli, ale szczęśliwi, oraz CREATURES TOTALS (statystyka minionego sezonu).

DUNGEON HACK
Strategic Simulations 93
Przygodowa
IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		90%
Pomysł		75%
Ogółem		85%

Pierwsze zetknięcie z grą Dogfight wywołało we mnie mieszane uczucia. Wybrałem język do konwersacji z komputerem (nie chwając się, był to angielski), wpisałem zabezpieczenie z instrukcji obsługi, pooglądałem graficzki i pomyślałem sobie — "Gierka jak gierka, taka sobie".

**"... Z RÓŻNYCH STRON NIEBA ZŁATYWAŁY SIĘ WCIAŻ
NOWE MESSERSCHMITTY. PRAWDZIWA ZGRAJA GŁOD-
NYCH SZAKALI WĘSZĄCYCH PEWNY ŻER. WSZYSTKIE JAK
ZAPAMIĘTAŁE PĘDZIŁY W TO JEDNO MIEJSCE. BYŁO ICH W
KOŃCU TAK WIELE, ŻE W ZGIELKU
PRZESZKADZAŁY SAME SOBIE. HURRI-
CANÓW I SPITFIÓW, KTÓRE JESZCZE**



Czas sobie płynął, a ja grałem, grałem, i się dograłem — Rodzinka siłą ode-
rwała mnie od kom-
putera.

BANDYTA NA SZÓSTEJ!

(Arkady Fiedler,
Dywizjon 303,
Wydawnictwo
Poznańskie, 1989)

Dogfight jest jednym z niewielu symulatorów, w którym można sobie pola-
tać na tak wielu maszy-
nach. Do tego NIE mamy
tu do czynienia ze zwykłą, toporną
grafiką wektorową, ale z "wekto-
rówką" kolorowaną metodą Gou-
rauda. Efekt całkiem dobry. Nieco
gorzej jest z grafiką
tła, ale nie można
mieć wszystkiego (ja
może można).

Najważniejsze jed-
nak są misje bojowe,
rozłożone w sześciu
scenariuszach wojen-
nych. W jednej chwili
możemy się prze-
nieść z okresu I woj-
ny światowej do dru-
giej, a zaraz potem
walczyć o Falklandy.

Stronę, po której
chcemy walczyć, wybieramy zgo-
dnie z naszymi sympatiami. Misje
tylko częściowo odpowiadają praw-
dzie historycznej. Możemy więc
tworzyć tak zwaną historię alterna-
tywną, w której wydarzenia będą
się toczyć inaczej niż nas uczone.
Pomyśl sobie, jak głupio będzie się
czuł Twój nauczyciel historii, gdy
mu będziesz udowadniał, że to
Niemcy wygrały bitwę o Anglię.

**POZOSTAŁY, NIE STAĆ JUŻ BYŁO NA
NORMALNĄ WALKĘ. WYKONYWAŁY
TYLKO SAME OBRONNE UNIKI. WY-**

Dla urozmaicenia gry, w Dogfi-
ght spotkamy nieźle rozwinięty
wątek strategiczny. Nie jesteś już
samotnie walczącym myśliwcem
— masz zaplanować przebieg ca-

**KRĘCAŁY SIĘ ROZPACZLIWIE JAK PISKORZE, LECZ WYSMY-
KUJĄC SIĘ JEDNYM, INNYM WPADAŁY POD KARABINY.**

**ALE NAWET W TAKICH TARAPA-
TACH NIE TRACIŁY DUCHA ..."**



spolami.

Już początkowe działania nad Kora wyraźnie udowodniły zmierzch samolotu z napędem tłokowym i ogromną przewagę nad nim samolotów odrzutowych. Ciekawe, że wyniki walk powietrznych między samolotami odrzutowymi wykazały znacznie mniejszy stosu-

świata, na nadludzi i resztę. Rozpoczęła się 1.09.1939 r. agresją na Polskę. Na temat tej wojny można wiele napisać. Ograniczę się tylko do przypomnienia, że po raz pierwszy wykorzystano lotnictwo na tak dużą skalę i z ogromnym powodzeniem (np. kampania wrześniowa w Polsce). Bitwa o Anglię rozegrała się praktycznie w powietrzu, a polscy lotnicy w znacznym stopniu przyczynili się do zwycięstwa alianckich skrzydeł. W II wojnie światowej zginęło ok. 55 mln ludzi.

— **Spitfire** — jeden z najsłynniejszych samolotów myśliwskich tej wojny. Został zaprojektowany w wytwórni Supermarine przez znanego konstruktora znanych w

kach bojowych przed podjęciem produkcji seryjnej. W porównaniu ze Spitfirami posiadał cztery karabiny maszynowe, był zwrotniejszy przy małych prędkościach, jednakże powyżej 400 km/h tracił tę zaletę — podczas wykonywania zwrotów pilot na Bf 109 zataczał okrąg o promieniu 270 m, a pilot Spitfire okrąg o promieniu 212 m.

3. Wojna w Korei 1950-1953 — Koreańska Republika Ludowo-Demokratyczna (pod protektorem ZSRR i Chin Ludowych) zapragnęła urwać kawałek terytorium Korei Południowej. Amerykanie wykorzystali moment, w którym na zgromadzeniu ONZ zabrakło Rosjan i uchwalili, że na-

nek ze strzeleń niż w II wojnie światowej, jeżeli wtedy na 110-160 walczących samolotów zestrzeliwano 28-55, to tutaj dla tej samej liczby walczących samolotów — zestrzeliwano 7-12.

— **F-86 Sabre i MiG-15** — para godnych siebie przeciwników, ale ze wskazaniem na Miga. Pojawienie się na koreańskim niebie tego modelu radzieckiego samolotu zwiastowało rozpoczęcie długoletniej rywalizacji na polu techniki lotniczej dwóch supermocarstw.

4. Wojna wietnamska 1964-1975 — podobnie jak w Korei, również tutaj USA i ZSRR wchodziły w wewnętrzne problemy azjatyckiego kraju. W stosunku do wojny koreańskiej następuje szybki rozwój techniki lotniczej.

— **F-4 Phantom** — prace projektowe zostały rozpoczęte już w 1953 r. Prototyp został oblatany 27.05.1958r. Samoloty Phantom należą do najbardziej znanych maszyn symbolizujących lotnictwo państw zachodnich. F-4 Phantom jest wielozadaniowym, dwumiejscowym, dolnopłotowym myśliwcem. Jest wyposa-

latach 30. wodnosamolotów wyścigowych — inżyniera Reginalda Mitchella. Okazał się bardzo szybki, zwrotny i łatwy w pilotażu. W standardowej wersji był to jednomiejscowy, dolnopłotowy samolot myśliwski uzbrojony w dwa działka HS Oerlikon 20 mm i 4 karabiny maszynowe Colt Browning 7,7 mm. Osiągał maksymalną prędkość 600 km/h.

— **Messerschmitt Bf 109** — projekt samolotu opracowali prof. Willy Messerschmitt, Robert Lusser, Richard i Hubert Bauerowie. Kariera tej maszyny rozpoczęła się jeszcze na etapie prototypu. W grudniu 1936 r. wysłano Bf 109 do Hiszpanii, aby go sprawdzić w warun-

leży pomóc południowcom z ramienia ONZ. Rosjanom nie pozostało nic innego, jak ugryść się w nos i tylko cichcem pomagać towarzyszom z KRLD. Jest to pierwsza wojna, w której na większą skalę użyto samolotów odrzutowych. Pod względem taktyki prowadzenia walk powietrznych można wyróżnić dwa okresy tego konfliktu.

I okres — od 11 listopada 1950 r. do września 1951 r., w którym dominowały indywidualne walki powietrzne, a czasami starcia małych grup samolotów.

II okres — od października 1951 r. do kwietnia 1953 r., w którym rozpowszechniła się taktyka walki manewrowej całymi ze-

tej akcji i odpowiednio rozmieścić swoje siły. Opiszę to dokładniej w dalszej części artykułu.

Jak już wspomniałem, możesz sobie polatać na dużej liczbie samolotów, a dokładniej — na dwunastu. Autorzy programu dobrali je w taki sposób, aby na każdą epokę przypadły po dwie najbardziej reprezentatywne, dla każdej ze stron konfliktu, maszyny. Oczywiście, samolotów występujących w grze jest znacznie więcej. Ale sterowanie nimi ogranicza się tylko do możliwości przydzielenia poszczególnych celów.

Opiszę teraz pokrótce konflikty, w których możesz brać udział oraz reprezentatywne dla walczących stron samoloty (parami).

1. I wojna światowa 1914-1918 — konflikt pomiędzy tzw. państwami centralnymi (Niemcy, Austro-Węgry, Turcja i Bułgaria) a państwami Ententy (Wielka Brytania, Francja, Rosja, Japonia, Włochy, USA) o nowy podział świata. Po prostu, każda ze stron miała swoją wersję podziału stref wpływów, a nikt nie chciał ustąpić. Na wojnie zginęło ok. 10 mln ludzi. Zakończyła się zwycięstwem państw Ententy — 11 listopada 1918. Po raz pierwszy zostały użyte samoloty. — **Sopwith Camel** i **Fokker Triplane** — czytaj "Knights of the Sky" w grudniowym numerze Gamblera — 0/93.
2. II wojna światowa 1939-1945 — znowu wojna o nowy podział

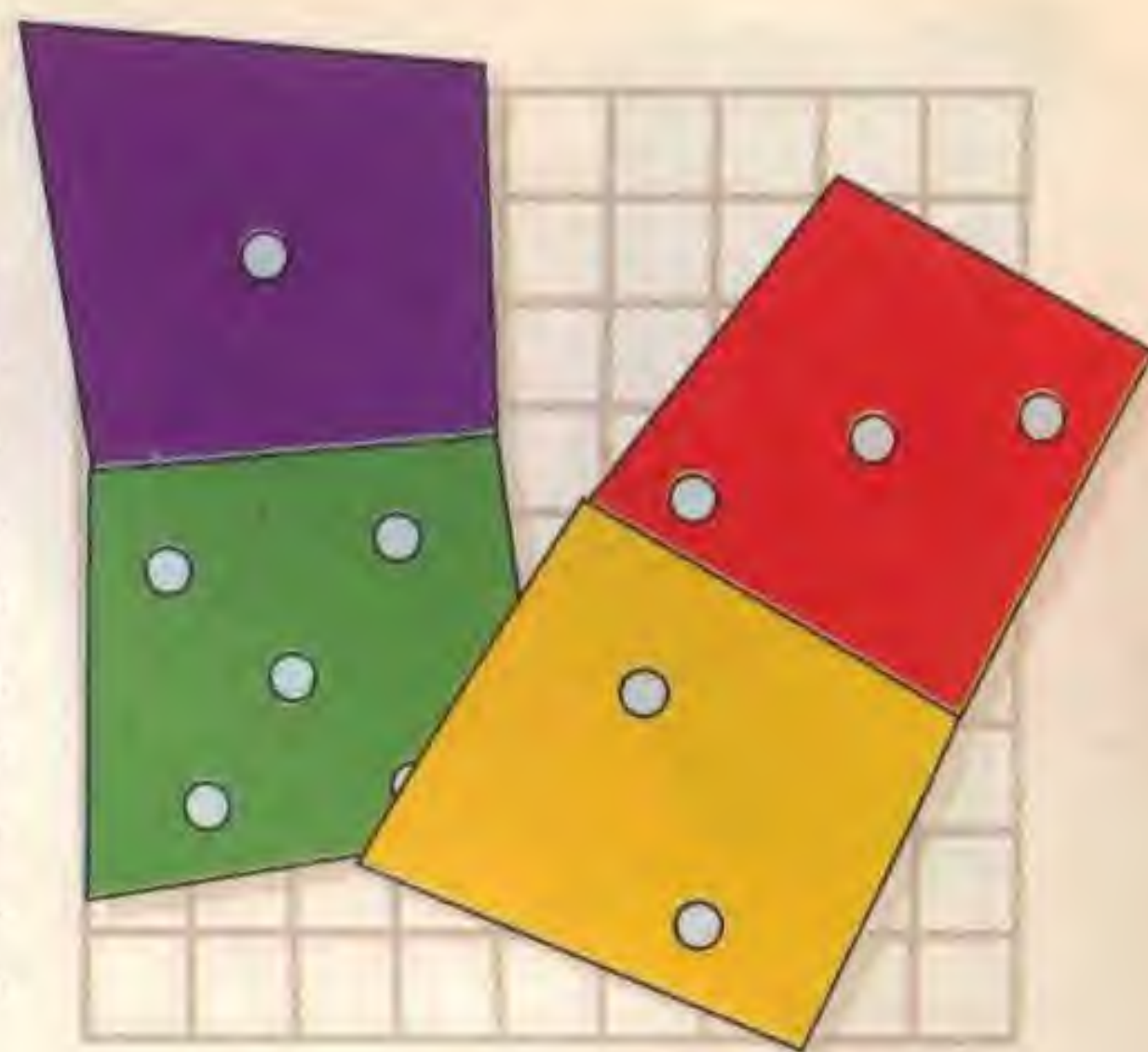




Od chwili pojawienia się przyciągał uwagę zachodnich służb wywiadowczych. Pierwsze dokładniejsze fotografie

1963 r. Jak na tamte czasy, był to całkiem dobry myśliwiec odrzutowy. Spore przyspieszenie i duża prędkość wznoszenia, mały promień skrętu i co najważniejsze — łatwa obsługa stawiały ten model wysoko w ocenach zachodnich ekspertów. MiG-21 to samolot wielozadaniowy, uzbrojony w działko NR-30 30 mm, albo w dwulufowe działko Gsz-23 23 mm. Prędkość maksymalna 2,1 Ma.

5. Wjść syryjska 1982 r. (9 i 10 czerwca) — w leżącej na pograniczu Syrii i Libanu przestrzeni powietrznej Doliny Bekaa doszło do bitwy między lotnictwem Syrii i Izraela. Była to pierwsza konfrontacja dwóch konkurujących ze sobą modeli samolotów: F-16 i MiG-23.



zadaniowy z jednym silnikiem odrzutowym. Został uzbrojony w jedno działko sześciolufowe General Electric M-61 Gatling 20 mm i podwieszane uzbrojenie dodatkowe. Specjalizowane wyposażenie: radar wielozadaniowy, komputer pokładowy, bezwładnościowy system nawigacyjny, projektor HUD (urządzenie do wyświetlania danych w polu widzenia pilota), radiokompas, urządzenie radionawigacyjne, identyfikator IFF (urządzenie rozpoznawcze "swoj-obcy") z ostrzegaczem, nadajnik szyfrujący, system łączności radiowej. Prędkość maksymalna 2 Ma.

żony w dwa silniki odrzutowe i uzbrojony w jedno działko M-61 Vulcan 20 mm, można dodatkowo podwiesić różne rodzaje bomb i rakiet. Prędkość maksymalna 2 Ma.

— **MiG-21** — konstrukcja Artiom Mikojan i Michaila Gurewicza.

samolotu dotarły na Zachód w kwietniu

KLAWISZOLOGIA

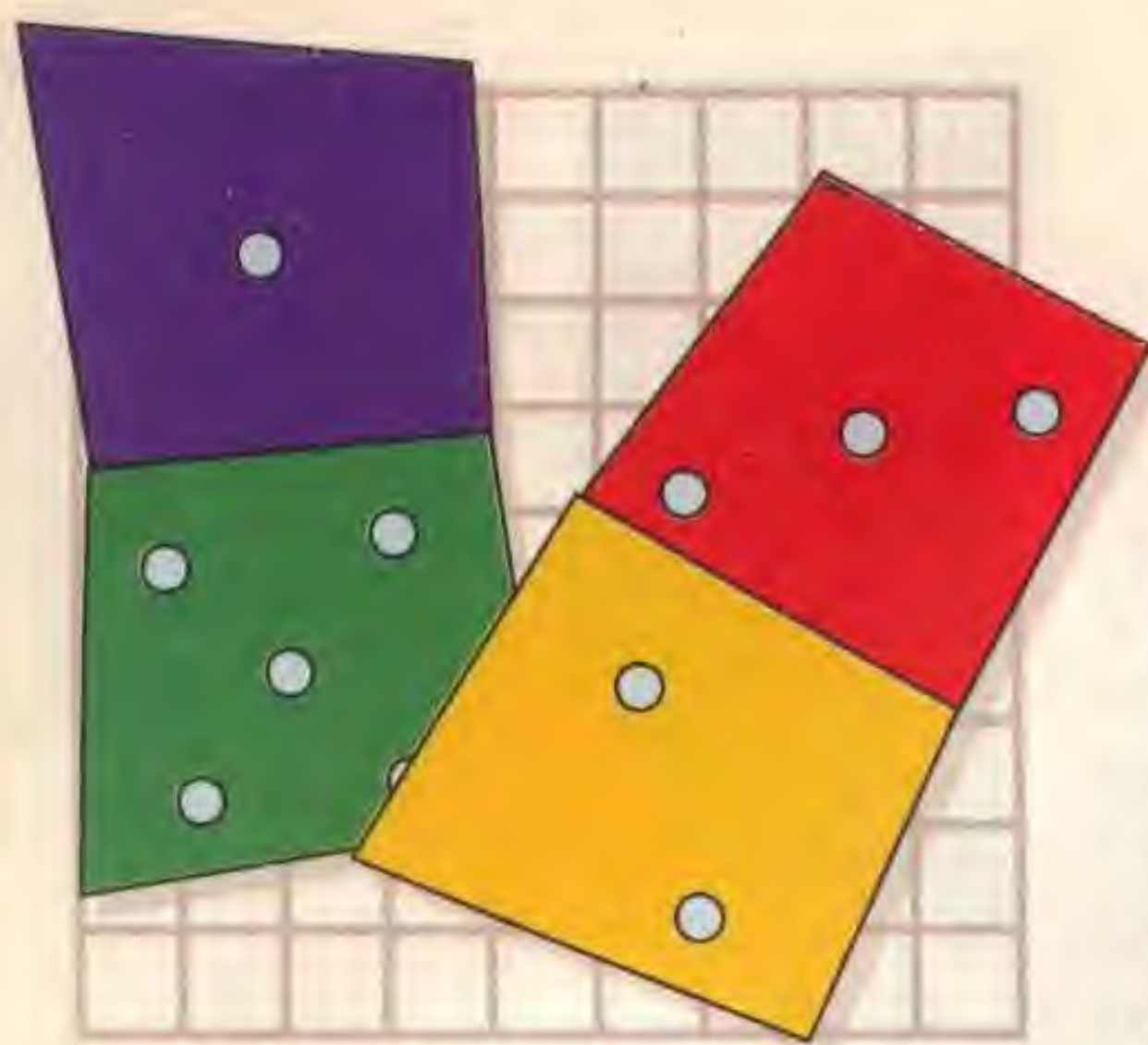
- F1 — widok z kabiny na wprost
- F2 — tablica przyrządów
- S — mieszanie opcji F1 i F2
- F3 — widok taktyczny na Twój samolot
- F4 — widok taktyczny z Twojego samolotu
- F5 — widok z kabiny, a z klawiatury numerycznej:
 - 9 — w górę
 - 0 — w lewo
 - 3 — w dół
 - — w prawo
- F6 — spojrzenie na lewe skrzydło
- F7 — teraz na prawe skrzydło
- F8 — i do tyłu
- F9 — mapa:
 - LMB — informacja o wskazanej jednostce
 - RMB — aktualna pozycja wybranej jednostki
- F10 — widok na jednostkę wybraną RMB na mapie, teraz z klawiatury numerycznej:
 - +/- — przybliżanie i oddalanie
 - 0/ — obrót w lewo i w prawo
 - 9/3 — obrót w górę i w dół
- A — wykaz wszystkich jednostek występujących w danym scenariuszu i przydzielonych im zadań
- Esc — wyjście z misji
- 1, 2, 3 — zmiana kierunku dysz (Sea Harrier), możesz zawisnąć w powietrzu (3)
- +/- — przyspieszanie i zwalnianie
- W — hamowanie kół
- B — hamowanie powietrzne
- P — pauza
-] — wysunięcie klap
- F — wystrzelenie flar
- C — wystrzelenie pasków metalowych (chaff)
- G — wypuszczanie i chowanie podwozia
- Return — zmiana rodzaju broni
- Spacja — oddanie strzału

— **MiG-23** — po raz pierwszy zademonstrowano prototyp 9.07.1967 r. Na wyposażeniu jednostek wojskowych znalazł się już w 1970 r., bardzo szybko jak na radzieckie warunki. Jest to jednomiejscowy, grzebniopłatowy myśliwiec wielozadaniowy, wyposażony w jeden silnik odrzutowy. Uzbrojony w dwulufowe działko Gsz-23 23 mm i dodatkowo podwieszane uzbrojenie. Prędkość maksymalna 2,3 Ma.

6. Wojna o Falklandy 1982 — argentyńskie działania mające na celu "odzyskanie bezprawnie zagarniętych przed 149 laty przez Wielką Brytanię Malwinów". Nie wnikajmy w słuszność żądań Argentyńczyków. Istotne jest, że wojna ta miała dwa oblicza: polityczne i strategiczne. Polityczne: ówczesna dyktatura wojskowa w Argentynie chciała w ten sposób



NA SZÓSTEJ!



odwrócić uwagę społeczeństwa od spraw wewnętrznych kraju. Strategiczne: Falkandy stanowią jedyną drogę między dwoma oceanami w przypadku zajęcia Kanału Panamskiego. W tej wojnie, zakończonej klęską Argentyńczyków, po raz pierwszy zastosowano na dużą skalę samoloty VTOL - pionowego startu i lądowania.

— **Sea Harrier** — prototyp został oblatany 21 sierpnia 1978 r. jako samolot pokładowy dla nowych brytyjskich lotniskowców klasy Invincible. Obok samolotu D-B Super Etendard jest to drugi najslawniejszy i najskuteczniejszy morski samolot myśliwsko-rozpoznawczo - szturmowy lat 80. wstawiony błyskotliwymi zwycięstwami nad lotnictwem argentyńskim.



Sea Harrier jest pionowzłotem odrzutowym. Podstawą bojowej awioniki samolotu jest zintegrowany system nawigacyjno-bojowy (oparty na wielofunkcyjnym impulsowym radarze), działający w automatycznym cyklu pracy (penetracja, śledzenie celu i walka bez udziału człowieka) z możliwością wyłączenia automatyki. W skład uzbrojenia wchodzi dwa działka Aden 30 mm i podwieszane pociski rakietowe. Prędkość maksymalna 1185 km/h.

— **Mirage** — we Francji w 1953 r. opracowano założenia projektu nowego naddźwiękowego myśliwca przechwytyjącego. Na ich podstawie firma Avions Marcel Dassault opracowała dwusilniko-

wy samolot MD-550 Mirage I (lot próbny — 25.07.1955 r.). W rezultacie prób opracowano zmodyfikowany projekt maszyny nazwanej Mirage II, z silnikami o większym ciągu. Nie został on jednak zrealizowany. Wykonano natomiast kolejną wersję, nazwaną Mirage III, o większej masie i z jednym silnikiem o większym ciągu. Jest to jednomiejscowy, dolnopłatowy myśliwski samolot wielozadaniowy. Uzbrojony w dwa działka DEFA 30 mm, podwieszane bomby i rakiety. Może przenosić broń atomową. Przejdźmy teraz do gry Dogfight. Rozpoczynamy od ustawienia właściwej

opcję Resources.

Zapoznaj się z mapą terenu działań wojennych. Wszystkim dostępnym jednostkom możesz przydzielić jedno z czterech zadań:

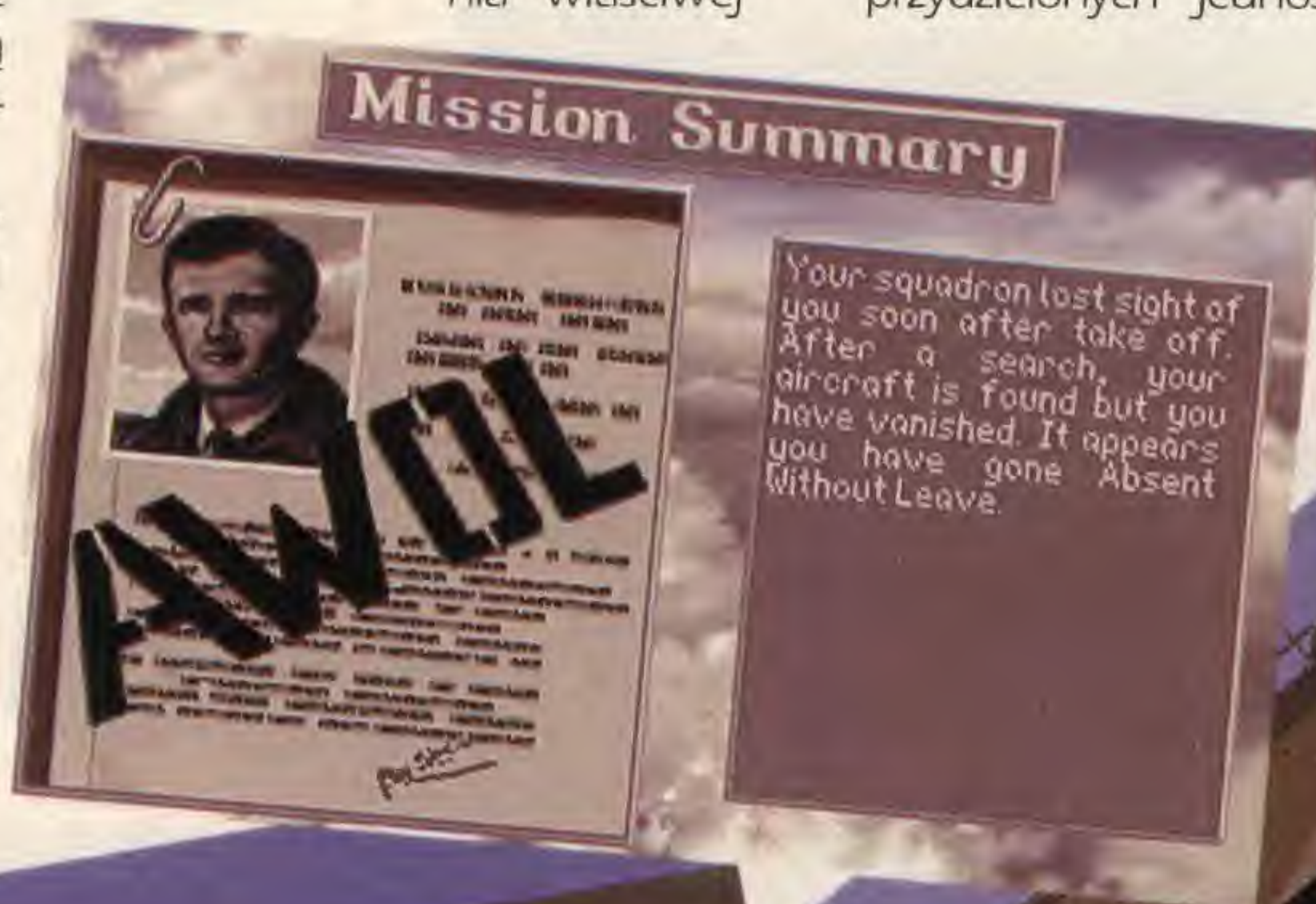
1. **Patrol** — patrolowanie wybranego obszaru na mapie przez samolot z Twojej jednostki.
2. **Atakowanie** (Attack) — ujrysz teraz wszystkie możliwe do zaatakowania cele. Rozsadnie przydzielaj siły.
3. **Ośłona** (Support) — wybrana jednostka będzie osłaniała inną, której na przykład przydzieliłeś cel do zaatakowania.
4. **Obrona** (Defend) — obrona przydzielonych jednostek, na

— Walkę z komputerem (Player vs. Computer).

— Walkę z żywym przeciwnikiem przez modem (ta możliwość jest niestety dostępna tylko dla właścicieli PC).

Ogólnie rzecz biorąc Dogfight nie jest szalenie realistycznym, dokładnym symulatorem lotniczym. Samoloty są proste w obsłudze, zapewniam jednak, że nie powoduje to uczucia niedosytu. Po prostu autorzy programu położyli nacisk na dobrą zabawę i myślę, że im się to udało.

Darek Bujalski



Literatura:

Krzysztof Chołoniewski, Typy broni nr 119, MON, W-wa 1983.

Tomasz Kowalski, Typy broni nr 131, MON, W-wa 1983.

Lotnictwo, nr 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 z 1991r., Wydawnictwa Lotnicze.

Tomasz Makowski, Samoloty bojowe świata, Wydawnictwo NOT SIGMA, W-wa 1986

konfiguracji (Configuration Menu). Jak już sobie wszystko ustawimy, możemy to nagrać (Save). Następnie, z głównego menu wybieramy jedną z trzech opcji.

Duel mode — coś dla interesujących się tylko i wyłącznie strzelaniem.

Missions — dla koneserów, którzy chcieliby nie tylko strzelać, ale jeszcze wiedzieć po co strzelają. W grze występuje sześć dużych scenariuszy, a w każdym z nich kilka mniejszych. Niektóre misje są oparte na faktach i odbyły się w rzeczywistości. Jeżeli miałbyś chwilę czasu i ochotę pogrzebać troszkę w historii, to na pewno w Dogfight znalazłbyś znane miejsca, samoloty, statki, okręty.

Następnie przejrzyj opis głównych celów Twojej misji. Jeżeli chcesz sam zdecydować o rozmieszczeniu swoich sił, wybierz

przykład lotniskowca.

Po rozdzieleniu sił, możesz się jeszcze dozbroić (Arming) i rozpocząć właściwą misję.

Po zakończeniu misji (nieważne z jakim rezultatem) możesz z dokładnością co do minuty obejrzeć jej przebieg (Review mission).

Sukces jest oczywiście premiiowany, pełna gala i order.

What if? — ciekawy pomysł autorów. Co by się stało, gdyby ... gdybyś np. Harrierem zaatakował Messerschmitta? Jeśli jesteś ciekaw, to wybierz tę opcję. Umożliwia ona tworzenie najbardziej zwirowanych zestawień. Możemy teraz wybrać:

— Lot na dowolnym samolocie (Free flight), nie martwiąc się, że zostaniemy zestrzeleni.


DOG FIGHT


MicroProse 1993

Symulacyjna


Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika  90%

Dźwięk  60%

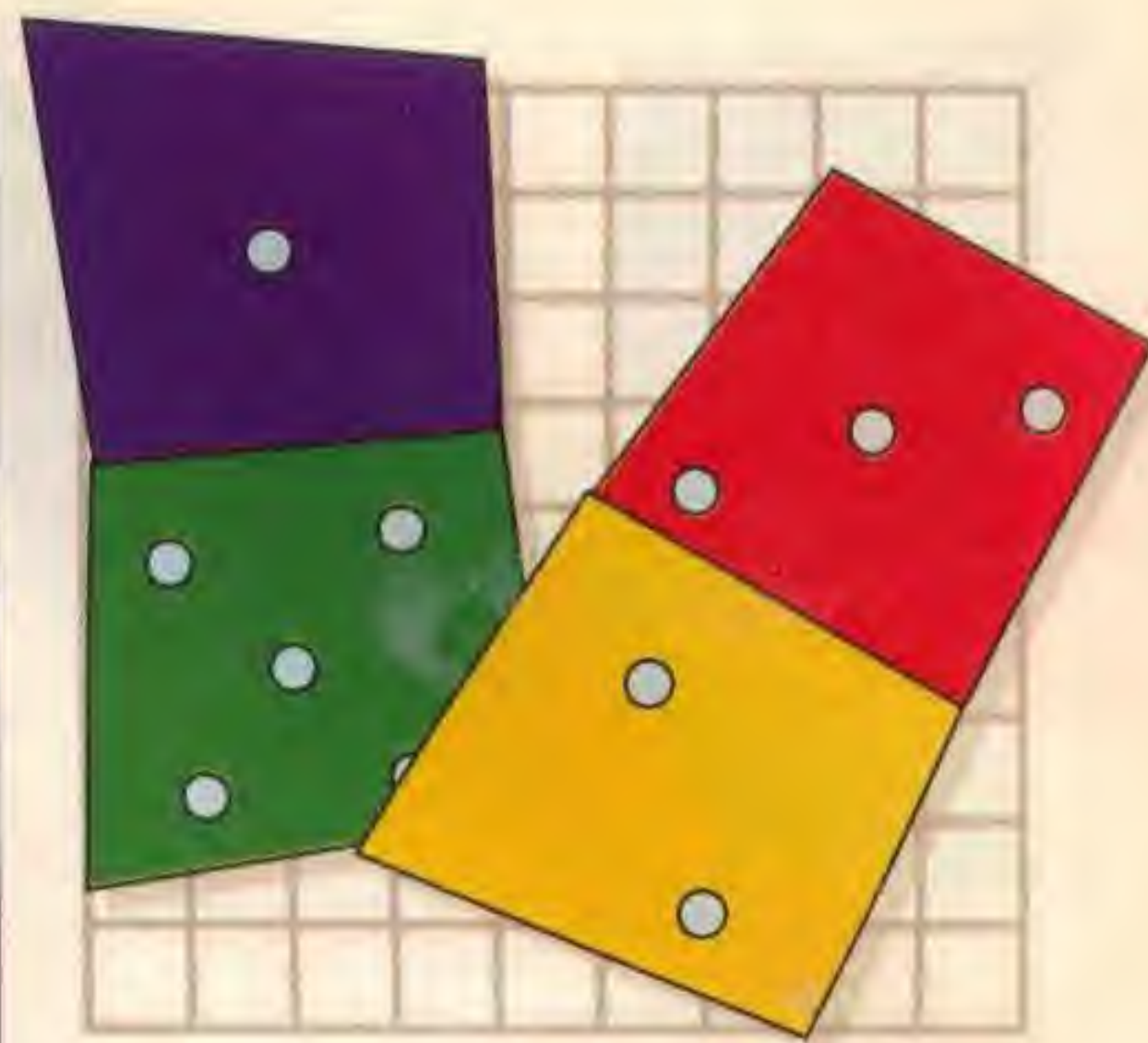
Grywalność  80%

Pomysł  90%

Ogółem  85%

Dungeon Master

(CZ. 2)



**W POPRZEDNIM
NUMERZE GAM-
BLERA ROZPO-**

**CZĘLIŚMY OPOWIEŚĆ O DUNGEON MA-
STER — GRZE NALEŻĄCEJ JUŻ DO KLA-
SYKI GATUNKU ADVANCED DUNGE-
ONS & DRAGONS. OMÓWIĘ TERAZ
NASTĘPNE DWA POZIOMY LABIRYNTU
I, CO BARDZO WAŻNE, CAŁĄ KSIĘGĘ
CZARÓW. ZACZYNAMY.**

POZIOM 4

Wejście znajduje się na polu 32/31 — Prepare to meet your doom.

Pierwszym napotkanym przeciwnikiem jest kamienny potwór. Ponieważ nie ma w okolicy żadnych drzwi, przez które można by uciec, jest to walka "oko w oko", dosyć nieprzyjemna (lepiej przygotować wcześniej zapas lekarstw i odtrutek).

Przed penetracją dalszych fragmentów podziemi warto zabrać topór (Axe), leżący na polu

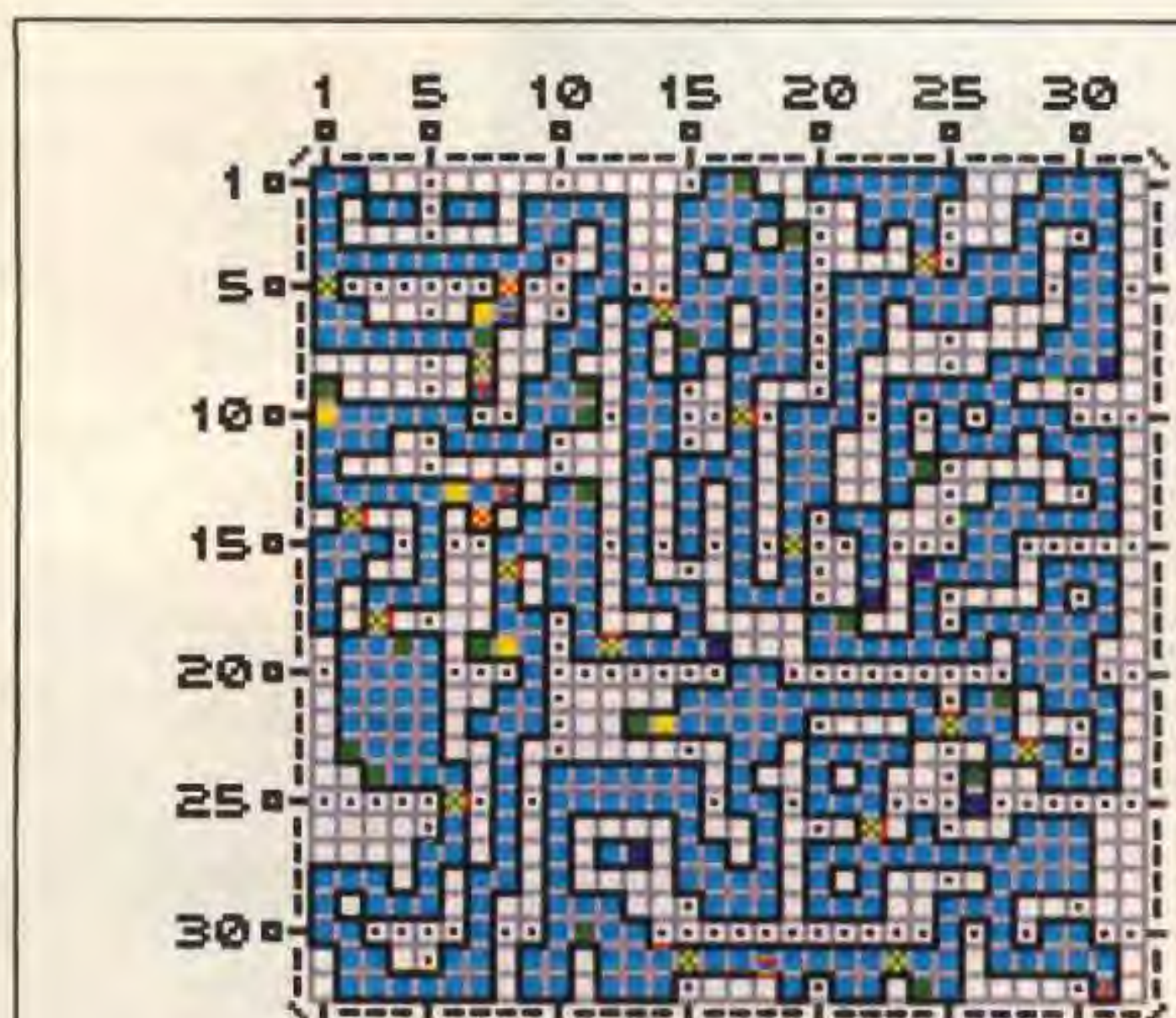
32/24. Potem należy wrócić — zlikwidować grupę drzewopodobnych stworów oraz trzy kamienne potwory znajdujące się w pomieszczeniu za drzwiami 26/22. Obie grupy stworów po-

siadają złote monety (do wzięcia).

Don't let a closed door stop you — drzwi 31/23 należy zniszczyć (najlepiej przy użyciu znalezionej wcześniej topora). Za nimi znajduje się długi korytarz, zamknięty kratą. Można ją podnieść za pomocą płyty w podłodze (właściwie jest to przycisk) na polu 31/18, jednak natychmiast po zejściu z tego pola kratka zamyka się. Dlatego po wejściu na pole 31/18 należy użyć przycisku znajdującego się na ścianie — uruchomi on błękitne pole transportowe, które przeniesie drużynę na pole obok kraty 31/16, należy szybko przesunąć się o dwa pola w prawo. Dzwignia podnosząca kratę znajduje się przy polu 31/14.

Grupa znajduje się już w następnej partii labiryntu, pojawiają się tutaj nowe potwory. Są to:

— **Liliowe robaki** — bardzo niebezpieczne, krążą parami, są jadowite. Na szczęście inteligencja nie jest ich najmocniejszą stroną — można stosować przeciwko nim prosty system walki: atak, wycofanie grupy w bok, obrót w kierunku pola, na którym przed chwilą znajdowała się drużyna, uderzenie w momencie, gdy robaki wejdą na to pole, przesunięcie grupy w bok... itd., aż do skutku (jedyną wadą takiej metody jest to, że nie można jej stosować w wąskich korytarzach, tylko w większych pomieszczeniach).



Poziom 4.

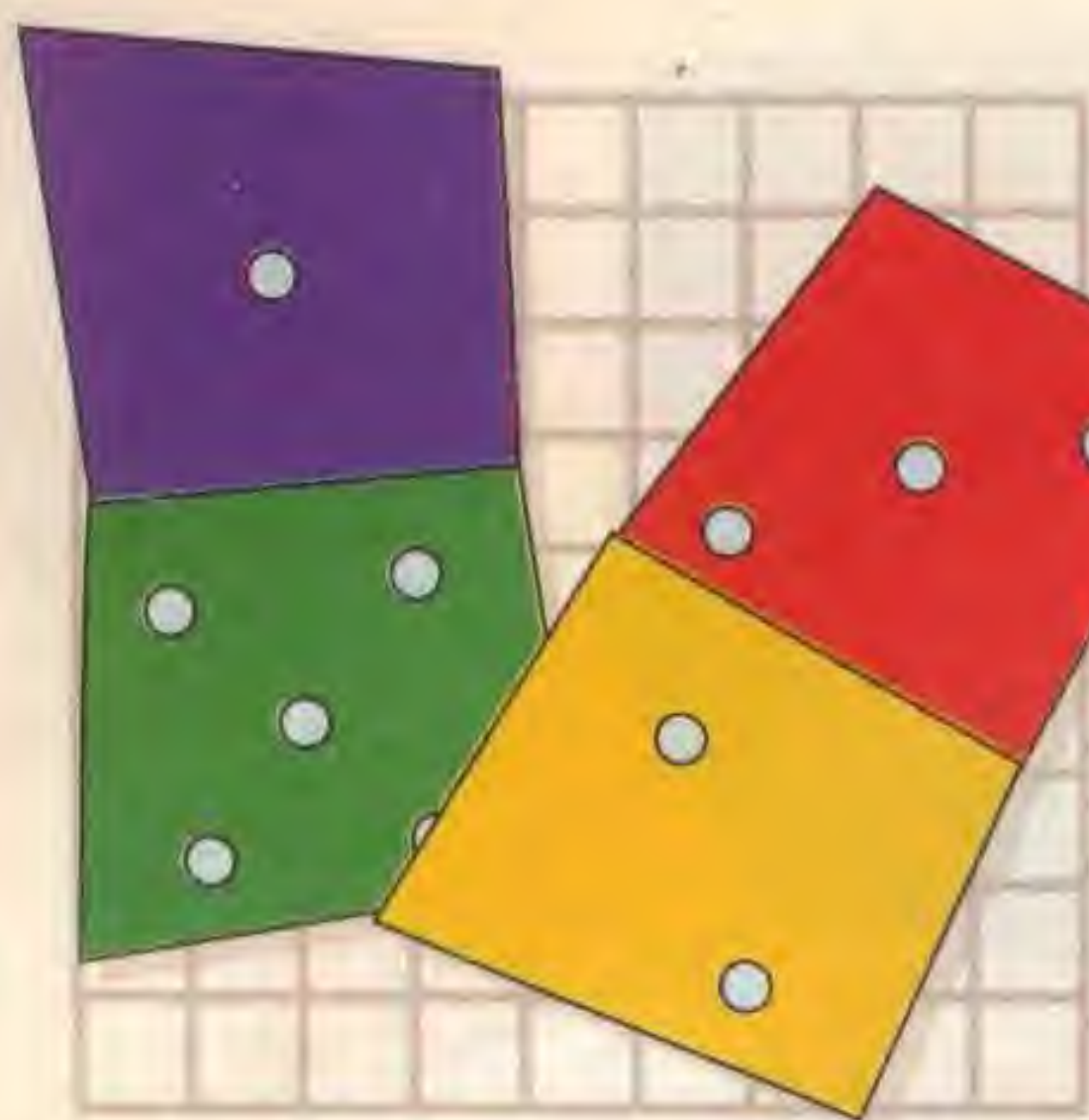


IJK

Legenda.

- korytarz
- przedmioty
- płyta na podłodze
- schody
- drzwi/krata
- zapadnia
- pole transportowe
- ukryte przejście
- płyta transportowa
- zamek (klucz)
- dźwignia/przycisk
- fontanna
- ołtarz odrodzenia





Drużyna przemieszcza się podczas tej walki po kwadracie.

Pierwsza napotkana grupa liliowych robaków posiada złotą monetę. Pozostałości po robakach można jeść, nie dają jednak zbyt dużej ilości energii i są trochę za ciężkie do dźwigania.

— **Ocy** — przeciwnik niezbyt niebezpieczny, choć wygląda groźnie.

— **Zielone duchy** — pierwszy niematerialny przeciwnik, jaki pojawia się w podziemiach. Do niszczenia ich należy używać czar DES EW.

W otworze ściekowym przy polu 30/11 znajduje się złoty klucz (Gold Key).

W pomieszczeniu 22/13, za ukrytym przejściem, znajduje się żywność oraz Magical Box.

W tej części podziemi są także dwa zwoje z nowymi zaklęciami 21/27 oraz Teowand 18/21 — zwiększa Mana o 6 pkt oraz umożliwia stworzenie tarczy antymagicznej i antyogniowej dla całej grupy.

Wrzucenie złotej monety w otwór przy 14/26 uaktywnia pole

26/24 (przeznaczenie nieznane).

Na polu 12/24 znajduje się tarcza (Small Shield).

Short Cut — złoty klucz użyty w zamku 8/29 otwiera "błękitną kurtynę" na polu 8/31. Przenosi ona całą grupę na 19/15 — należy zabrać Rapier znajdujący się na polu 13/11 w pomieszczeniu za drzwiami 19/12. Potem dobrze jest skorzystać z pola transportowego 19/16 — Short Cut Back. Dalszą drogę warto przebyć pieszo — przeciwnikami będą liliowe robaki (duże zapasy żywności). Drzwi 15/19 należy zniszczyć. W komnacie za drzwiami 10/17 znajduje się wiele użytecznych przedmiotów (oraz liliowe robaki) — Basinet 3/19, Leather Jerki, Leather Pants 1/17 i jeszcze jedna pusta butelka 7/15. Przed eksploracją dal-



szych rejonów podziemi należy zamknąć drzwi lub zaraz po wyjściu wrócić do pomieszczenia — pojawią się w nim nowe potwory.

Następnie należy się udać do pomieszczenia, gdzie wcześniej był ukryty Rapier (nowa grupa przeciwników) oraz przejść przez korytarz za drzwiami 16/8 — znajduje się w nim ukryta komnata 19/7 oraz kamienny potwór.

W komnacie za drzwiami 25/6 znajdują się jednocześnie aż dwie grupy liliowych ro-



oraz Horn of Fear — jego dźwięk odstrasza niektórych przeciwników.

Schody na poziom 5 umieszczone są na polu 9/7.

POZIOM 5

Dalszą wędrówkę dobrze jest rozpocząć od uzupełnienia zapasów wody.

Zejsście znajduje się na polu 9/3. Na początku można skorzystać ze schodów 13/4 i otworzyć skrót na poziomie 4 (przycisk przy polu 13/7 i ukryte przejście 13/6 na mapie poziomu 4).

"Fauna" i "flora" (?) tego poziomu nie jest zbyt urozmaicona: poza pojawiającymi się tylko raz "drzewkami" można napotkać tutaj dwa nowe typy potworów:

— **Meduza** — niezbyt niebezpieczna, chyba że w większych grupach, "Strzela" trującymi kulami.

— **Smoczek** — latające i dosyć sympatycznie (przynajmniej do chwili, gdy zaprezentuje pełny garnitur zębów) stworzenie. Jeżeli grupa zostanie zaskoczona, spotkanie z nim może się skończyć tragicznie, jest jadowity!

Treasure Stores - podobnie jak na poziomie 3, od głównego pomieszczenia odchodzą korytarze do różnych partii labiryntu.

Za drzwiami 16/13 znajduje się pomieszczenie z błękitnymi polami transportowymi — przy przejściu przez komnatę należy korzystać z kompasu — wybrać

baków — w tym przypadku nie należy stosować metody walki "po kwadracie", tylko skorzystać z opadających drzwi (w pomieszczeniu jest także wiele użytecznych przedmiotów).

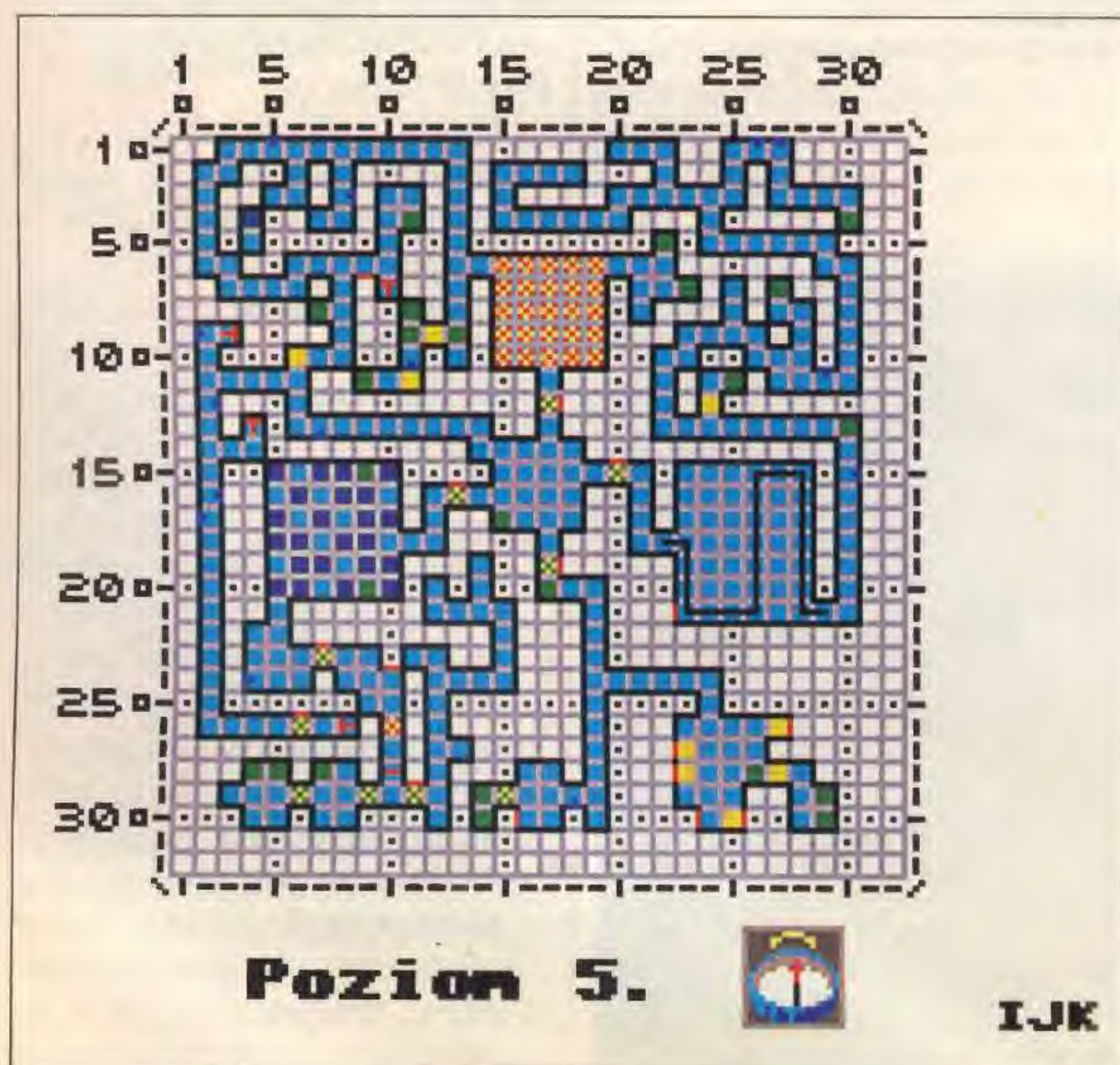
Po wyjściu z tej komnaty grupa przechodzi obok ukrytego przejścia 13/6, jest ono jednak w tym momencie niedostępne (można otworzyć je z poziomu 5). W komnacie za kratą 14/2 znajduje się grupa drzew - potworów (kolejne źródło żywności).

Dalej rozciąga się dosyć spokojny fragment podziemi — ukryta komnata 9/1, złota moneta 9/11 i łuk (Bow) 10/11 — wreszcie można wykorzystać znalezione wcześniej strzały.

This is my prisoner, let him suffer — należy rzucić dowolnym przedmiotem w mumię. Otworzy się przejście na poziom 5.

You will regret that — drzwi 5/1 trzeba zniszczyć, za nimi znajdują się aż cztery grupy liliowych robaków. Najlepiej wycofać się i walczyć z nimi na polach 2/9, 2/10, 3/9, 3/10.

Tuż przed wyjściem z poziomu 4 - znajduje się pusta flaszka



Poziom 5.



IJK

geom

następujące kierunki: północ, wschód, zachód, południe, północ, wschód. Po drodze warto zabrać lustro (Mirror of Dawn) oraz zatrutą strzałkę (Poison Dart). W tym rejonie podziemi grupa styka się po raz pierwszy ze

smoczkiem. Przycisk przy polu 24/10 zamyka zapadnię 26/10. Płyta na podłodze 28/10 najpierw otwiera, a przy ponownym na nią wejściu, zamyka tę zapadnię.

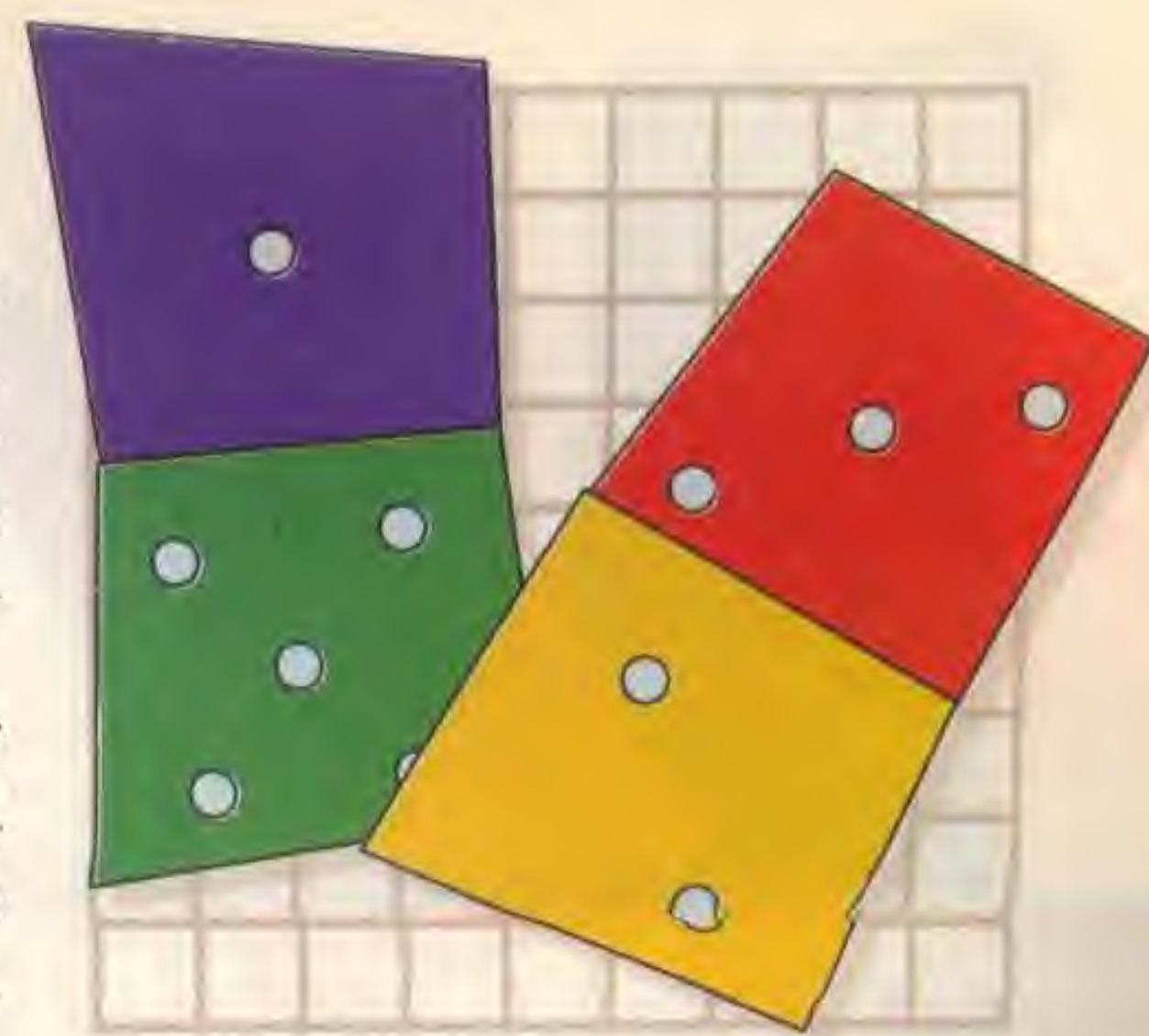
Store Rooms - za drzwiami 29/9 i 29/6 (należy je zniszczyć) znajdują się pomieszczenia kryjące wiele przydatnych przedmiotów, m.in. helm i dwie zatrute strzałki.

Drzwi po drugiej stronie 29/11 zamykają dostęp do niezbyt ciekawego rejonu podziemi — znajduje się tam tylko meduza, która ma butelkę - bombę wypełnioną trucizną (VEN Potion).

Drugie drzwi wychodzące z głównej komnaty poziomu 19/17 prowadzą do dwóch po-

uzbrojenia.

Trzecie drzwi 15/20 prowadzą do wielkiej, pustej komnaty. Należy skorzystać z przycisku przy polu 21/23. Droga przez komnatę została zaznaczona na mapie poziomu. W tym rejonie podziemi można zetknąć się z dość dużą liczbą niebezpiecznych przeciwników (dwa smoczki i grupa meduz) oraz znaleźć



PEŁNA LISTA CZARÓW

1. ZAKŁĘCIA KAPLAŃSKIE.

— NAPOJE:

- YA — podwyższa poziom sił życiowych,
- VI — napój leczący,
- YA BRO — magiczna tarcza,
- VI BRO — odtrutka,
- YA BRO DAIN — napój mądrości,
- YA BRO NETA — napój żywotności,
- OH BRO ROS — podwyższenie poziomu zręczności,
- FUL BRO KU — napój siły, przydatny szczególnie podczas walki z Rycerzami Chaosu i z kamiennymi golemami,
- ZO BRO RA — napój Mana (dość kosztowny, ale bywa przydatny).

— CZARY:

- YA IR — magiczna osłona grupy,
- FUL BRO NETA — magiczna, ogniowa tarcza dla całej drużyny.

2. ZAKŁĘCIA CZARODZIEJSKIE.

— NAPOJE:

- ZO VEN — trujący pocisk (do rzucania), wybuch niszczy także butelkę, dlatego nie jest to zbyt efektywny sposób walki.

— CZARY:

- FUL — magiczna pochodnia,
- ZO — otwiera niektóre drzwi,
- OH VEN — trujący gaz, może być wystrzelony przez zamkniętą kratę, dosyć skuteczny przeciwko kamiennym potworom,
- FUL IR — ognista kula,
- DES VEN — trująca strzala, może być wystrzelona przez zamkniętą kratę,
- DES EW — niszczy niematerialne istoty,
- YA BRO ROS — grupa zostawia świecące ślady stóp,
- OH EW RA — pozwala widzieć przez ściany,
- OH EW SAR — niewidzialność,
- OH KATH RA — ognista strzala,
- OH IR RA — magiczne światło, świeci słabiej, ale znacznie dłużej, niż magiczna pochodnia (FUL),
- DES IR SAR — ciemność,
- ZO KATH RA — tworzy lekki świecący przedmiot.



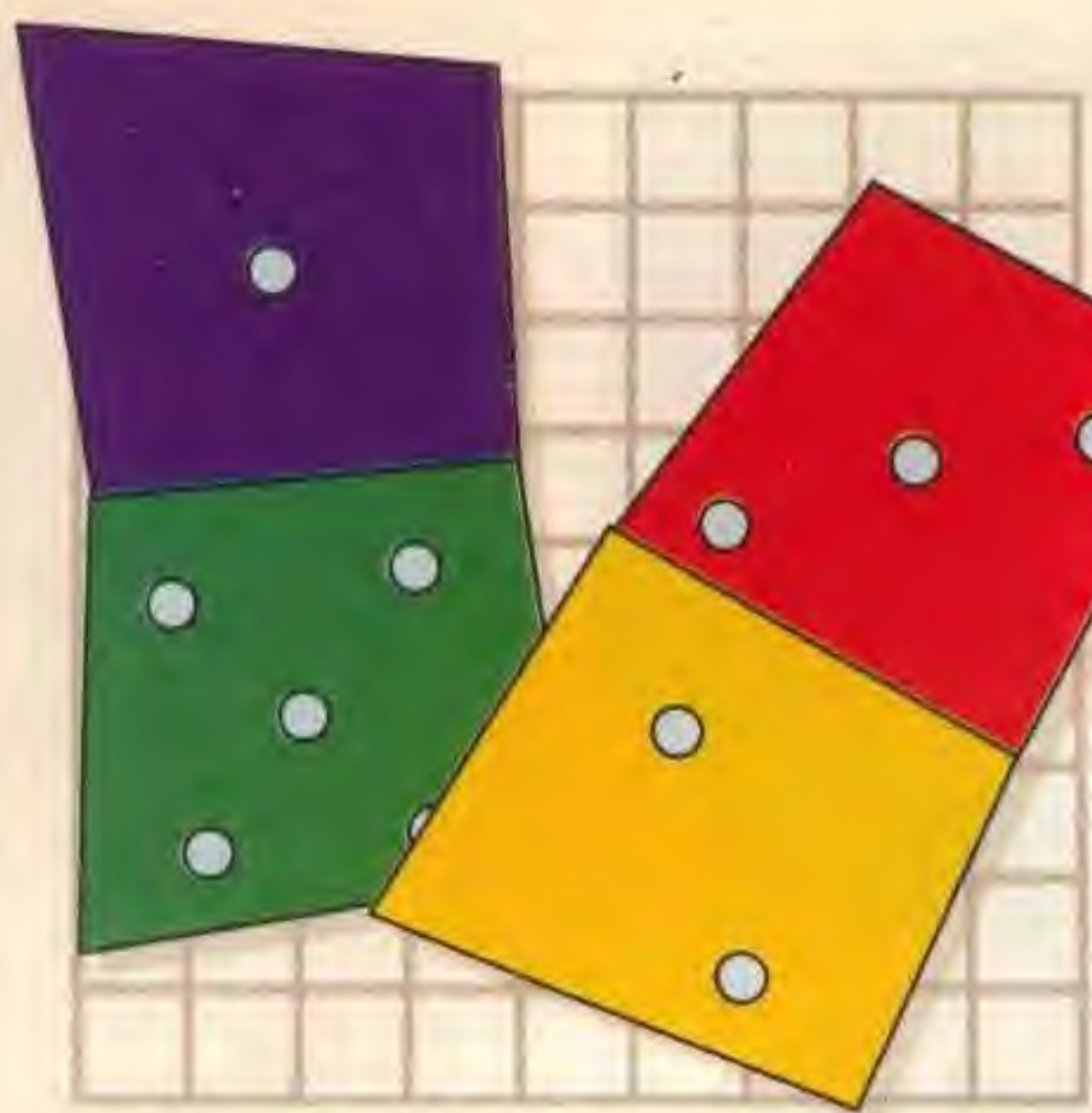
mieszczących.

W pierwszym znajdują się drzwi 29/15 otwierane przyciskiem w szczelinie muru przy polu 30/16. Na polach 29/14 i 30/14 znajdują się Ekhard Cross, Blue Gem i Mace.

Druga komnata zawiera (oprócz Gem of Ages — 28/26) przycisk przy polu 30/24. Jego użycie odsłania dwa nowe przyciski, należy skorzystać z tego przy polu 27/23, a później 26/27 — otworzy się wtedy przejście do ukrytej komnaty, w której znajduje się meduza i większa ilość

Casque 'n Coif oraz Staff of Claws (+4 pkt Mana). Podczas drogi powrotnej otwiera się przejście do pomieszczenia, w którym znajduje się Illumulet 11/25 rozświetlający ciemności (w minimalnym stopniu). Przy okazji pojawia się nowy smoczek.

Czwarte drzwi 12/17 prowadzą do pomieszczenia wypełnionego zapadniami. Można przekroczyć je w następujący sposób: 10/17, 10/18, 10/19, 10/18, 10/



6) przenosi grupę do poziomu 5 — 11/17.

Po przejściu tych wszystkich partii labiryntu można zejść na następny poziom. Wystarczy wrócić na długi korytarz, pierwszy, na którym znajdowała się drużyna po zejściu z 4 poziomu, dojść do jego końca (pokonać grupę meduz) i otworzyć drzwi 26/6.

19, 9/19, 8/19, 7/19, 6/19. Grupa znajduje się wtedy w bocznym pomieszczeniu (meduza i smoczek!), gdzie można znaleźć m.in. dużą tarczę (Large Shield).

Do korytarza po drugiej stronie komnaty można dostać się, idąc wzdłuż drugiego boku pomieszczenia, wcześniej jednak trzeba wejść na pole 6/17, które zamyka zapadnię na polu 6/15. W okolicy kręca się następne smoczki.

Przez przejście w ścianie 9/12 można dostać się do ukrytego pomieszczenia, następna komnata znajduje się za przejściem 11/11. Oprócz skarbu można znaleźć tutaj... następnego smoczka.

W dalszej części podziemi znajduje się jeszcze grupa meduz. Przycisk na ścianie 6/9 otwiera, dotychczas niedostępne, przejście 10/6. Obok 7/10 znajdują się schody prowadzące na poziom 6. Warto spenetrować dostępny fragment podziemi. Jedynym przeciwnikiem jest szkielet. Jest on dosyć łatwy do pokonania, grupa ma już znaczny poziom umiejętności w walce wręcz i czarowaniu. Schody znajdują się na polu 2/9 (poziom 6). Przycisk na ścianie 4/12 (poziom 6) otwiera wejście do komnaty znajdującej się pod pomieszczeniem z zapadniami, z poziomu 5. Za ukrytym przejściem w murze 2/13 (poziom 6) znajduje się komnata. Pole transportowe 6/16 (poziom

Schody na poziom 6 znajdują się na polu 26/8.

Zatrzymamy się teraz na chwilę, aby dokładnie zapoznać się z dostępną w Dungeon Master magią. Bez znajomości pewnych zaklęć nie dojdziemy daleko. Tradycyjne uzbrojenie nie wystarczy w walce ze szczególnie groźnymi mieszkańcami podziemi. Należy nauczyć się magicznego rzemiosła.

CZARY

Czary tworzy się dzięki sile umysłu.

Cały Wszechświat jest przepętniony esencją siły magicznej — Mana. Dzięki tej sile może istnieć magia. Nie wystarczą jednak wyłącznie zdolności, konieczne jest połączenie wiedzy teoretycznej z praktyką.

Zaklęcie tworzy się z symboli, które należą do czterech grup oddziaływań (dawniej znano ich więcej, jednak wiedza o nich zaginęła wiele wieków wcześniej).

1. Moc (Power).
2. Wpływy elementarne — żywioły (Elemental Influence).
3. Forma (Form).
4. Klasa/Ustawienie (Class/Alignment).

Każdy z symboli musi być wypowiedziany we właściwej kolejności. Odpowiednia inwokacja tworzy czar. Magia nie jest jednak prosta w kierowaniu. Mimo, że dana postać posiada odpowiedni poziom Mana, by wypowiedzieć jakieś zaklęcie, może nie mieć odpowiedniego doświadczenia — wtedy próba rzucenia czaru zakończy się niepowodzeniem. Dlatego też należy rozpoczynać czarowanie od prostych zaklęć o niewielkiej mocy.

Każda z grup oddziaływań posiada sześć symboli. Ilość Mana, zużytego podczas wypowiedziania symboli zależy od mocy wybranej sylaby zaklęcia. Na przykład z oddziaływań mocy najsłabszy jest symbol LO, wymaga on jednocześnie najmniejszego wydatku Mana, najsilniejszy i

POWER



LO



UM



ON



EE



PAL



MON

ELEMENTAL INFLUENCE



YA



VI



OH



FUL



DES



ZO

FORM



VEN



EW



KATH



IR



BRO



GOR

CLASS / ALIGNMENT



KU



ROS



DAIN



NETA



RA



SAR

najbardziej "kosztowny" jest symbol MON.

Siła Mana, zużyta podczas procesu tworzenia czarów jest odbudowywana — ciało pobiera moc z otoczenia, wymaga to jednak czasu. Każda postać może zgromadzić określoną wielkość Mana, na początku jest ona niewielka, wzrasta jednak wraz ze zdobywaniem doświadczenia.

Tworząc czar należy najpierw wybrać symbol mocy, który określa siłę czaru, wielkość uzyskanego efektu. Im wyższy jest symbol mocy, tym więcej Mana wymaga wypowiedzenie następnych sylab zaklęcia.

Kolejnym elementem czaru jest żywioł, określa on główny efekt czaru. Wiele z czarów polega wyłącznie na przywołaniu żywiołu — choćby magiczna pochodnia.

Forma ukierunkowuje czar i zwiększa efekty jego działania, np. KATH wpływa na żywioł wzmacniając możliwości destrukcji — powoduje wybuch.

Parametr Klasa/Ustawienie łączy naturę ze światem człowieka: z jego zawodem oraz koncepcją dobra i zła. Wybranie symbolu z tej grupy zmniejsza znacznie poziom Mana, zaklęcie jest trudne do kontrolowania. Nowicjusz nie

powinien używać symboli z tej grupy oddziaływań, aż do chwili osiągnięcia poziomu mistrzowskiego. Mistrz też powinien rezygnować z niego w sytuacji, gdy jest to możliwe.

MOC

LO — pobiera moc od innych sylab zaklęcia, czar jest słaby, jednak łatwy do kierowania.

UM — kontroluje i ukierunkowuje siły głupoty i ospałości. Jego oddziaływanie, osłabiające inne sylaby jest mniej drastyczne niż w przypadku użycia LO; wymaga większego doświadczenia.

ON — nie oddziałuje na następne człony zaklęcia, naturalna moc poszczególnych sylab wyznacza końcowy efekt czaru.

EE — szybkość i inteligencja to siły, które tworzą zaklęcie o większej mocy (powodujące większy ubytek Mana) niż zwykle.

PA — jest w stanie zwiększyć moc czaru, silniejszy jest jedynie MON.

MON — symbol na miarę sił, które tworzą góry. Posia-

da największą energię ze wszystkich symboli mocy, tylko bardzo doświadczony czarodziej może kontrolować zaklęcie takiej wielkości.

ŻYWIOŁ

- YA — żywioł ziemi, bardzo użyteczny symbol, jest podstawą wielu czarów obronnych.
- VI — woda, najbardziej wartościowy z żywiołów, gasi pragnienie, przywraca zdrowie, daje życie.
- OH — powietrze, najczęstszym efektem działania tego symbolu jest gaz. W doświadczonych rękach może być użyty do krótkotrwałej zmiany obiektu tak, że staje się on niewidzialny.
- FUL — żywioł ognia, wydobywa z otoczenia oraz pozwala przez krótki czas kontrolować żar i płomień.

następne sylaby mogą wysłać je w krótki lot (zanim eksplodują) pod postacią kul ognistych.

- DES — słoneczne płomienie, reprezentują je nieurodzajne pustynie, symbol przywołuje zniszczenie, nędzę, pustkę i nicłość.
- MO — Moc pustki to jedyny z żywiołów, który może niszczyć zarówno materialne, jak i niematerialne potwory.

- ZO — najbardziej niebezpieczny żywioł — antymateria. Do sprawowania nad nimi kontroli wymagana jest duża ilość energii Mana, żywioł ten potrafi absorbować materię z dowolnego obiektu.

FORMA

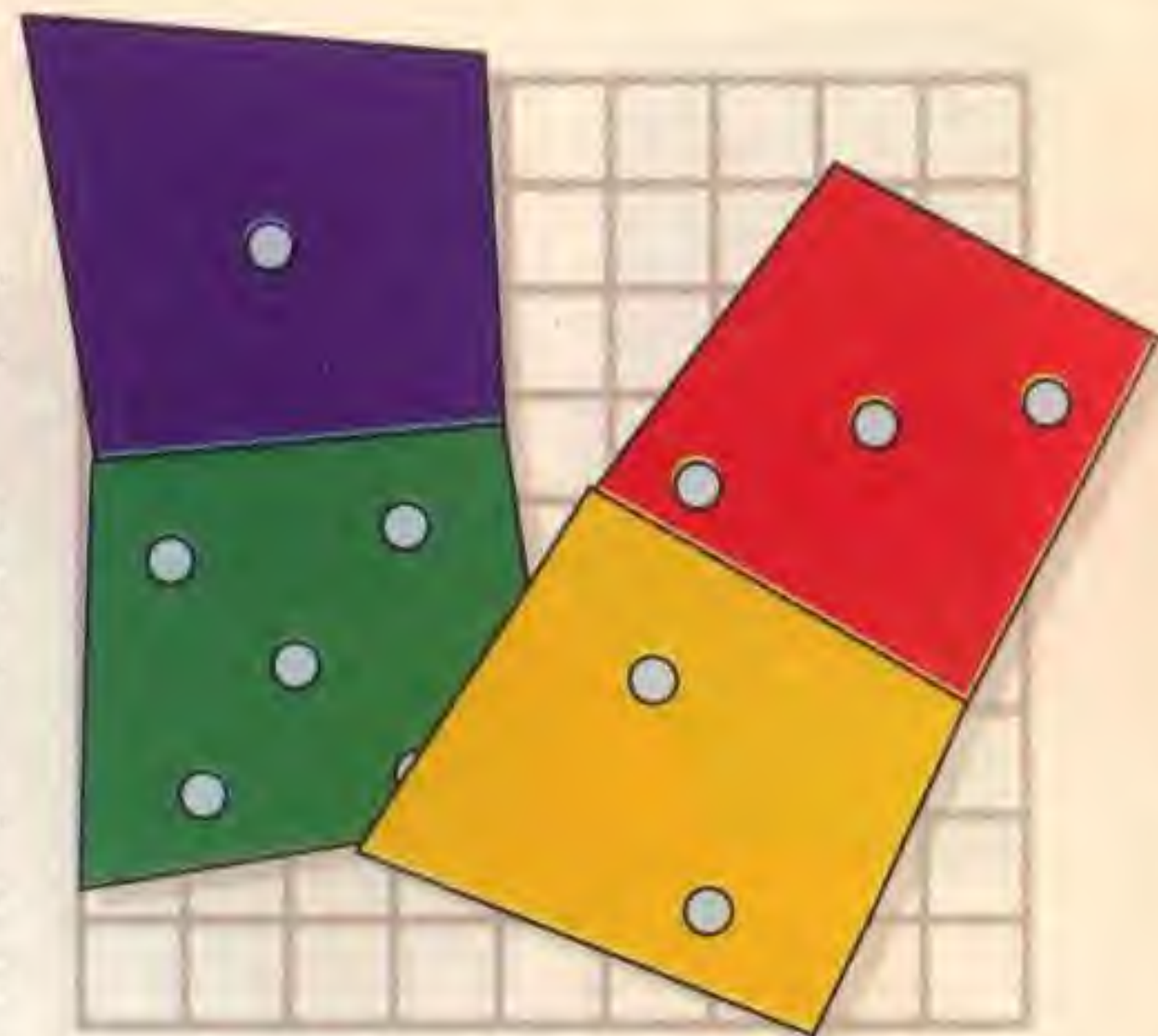
- VEN — królowa jadu, pająk "czarna wdowa", przedstawiany przez symbol kle-

psydry. Obejmuje i przewodzi wszystkiemu co trujące i jadowite.

- EW — przedstawia głowę i róg bestii, sylaba używana jedynie jako składnik czarów niszczących potwory.
- KATH — fala uderzeniowa emanująca z punkowego źródła, użyta w czarach zawierających takie elementy jak światło lub powietrze, dodaje do nich czynnik wybuchowości.
- IR — abstrakcyjny, skrzydlaty łuk, posiada możliwości unoszenia się i lotu. Zaklęcia, w których zostanie użyty, mają możliwość poruszania się w powietrzu.
- BRO — wzajemne wsparcie i prawość prawdziwej przyjaźni, symbol używany do tworzenia wielu napojów o pozytywnych właściwościach.
- GOR — symbol stworzony z kombinacji ognia, błyskawicy i włóczni, można przy jego pomocy tworzyć różne niebezpieczne napoje.

KLASA/USTAWIENIE

- KU — miecz wojownika, wywołuje agresję — wszystko, co ma związek z wojną.
- ROS — ręka wyciągnięta w kierunku wartościowego przedmiotu, abstrakcyjny symbol przedstawiający złodzieja i wszystkie jego umiejętności.
- DAIN — zaklęcie unoszące się z magicznej różdżki, oznacza dziedzinę czarodzieja, umiejętności i siłę jego sztuki.
- NETA — znak kapłana, symbol korzystający z naturalnych mocy. Siła sylaby uzależniona jest od pozycji jaką zajmuje kapłan lub jego bóg. Napoje sporządzone przy użyciu tego symbolu nie zawsze przynoszą dobre rezultaty.
- RA — sylaba posiadająca największą energię i moc, wykorzystuje blask i żar słońca i gwiazd. Na szczęście jest to forma energii łatwa do kontroli od chwili, gdy czarodziej zapanuje nad tym rodzajem mocy.
- SAR — głowa demona, siła ciemności jest olbrzymia, ale także niesforna. Mag



musi użyć znacznej ilości Mana podczas prób kontrolowania tej mocy. Zło nie podlega nikomu, dlatego jest to bardzo niebezpieczny element zaklęcia.

W grze stosowany jest bardzo prosty system tworzenia czarów. Poszczególne składniki wybiera się przy pomocy ekranu tworzenia czarów. Pierwszy wybrany element odnosi się do siły stosowanego czaru, dlatego przy omawianiu zaklęć nie będzie on brany pod uwagę.

Nie należy natychmiast próbować używać zaklęcia o najwyższej sile — jest to dosyć męczące, a ponadto dana postać może nie mieć wystarczających umiejętności, by taki czar zrealizować.

Zaklęcia dzielą się na kapłańskie i czarodziejskie. Do niektórych potrzebne są także puste butelki, powstają wtedy magiczne napoje, mające różnorakie zastosowanie. Podczas gry pojawiają się kolejno zwoje zawierające coraz bardziej skomplikowane inkantacje.

Dobra znajomość czarów będzie niezbędna w dalszej wędrówce po podziemnym labiryncie gry Dungeon Master. A czekają już następne poziomy do przejścia.

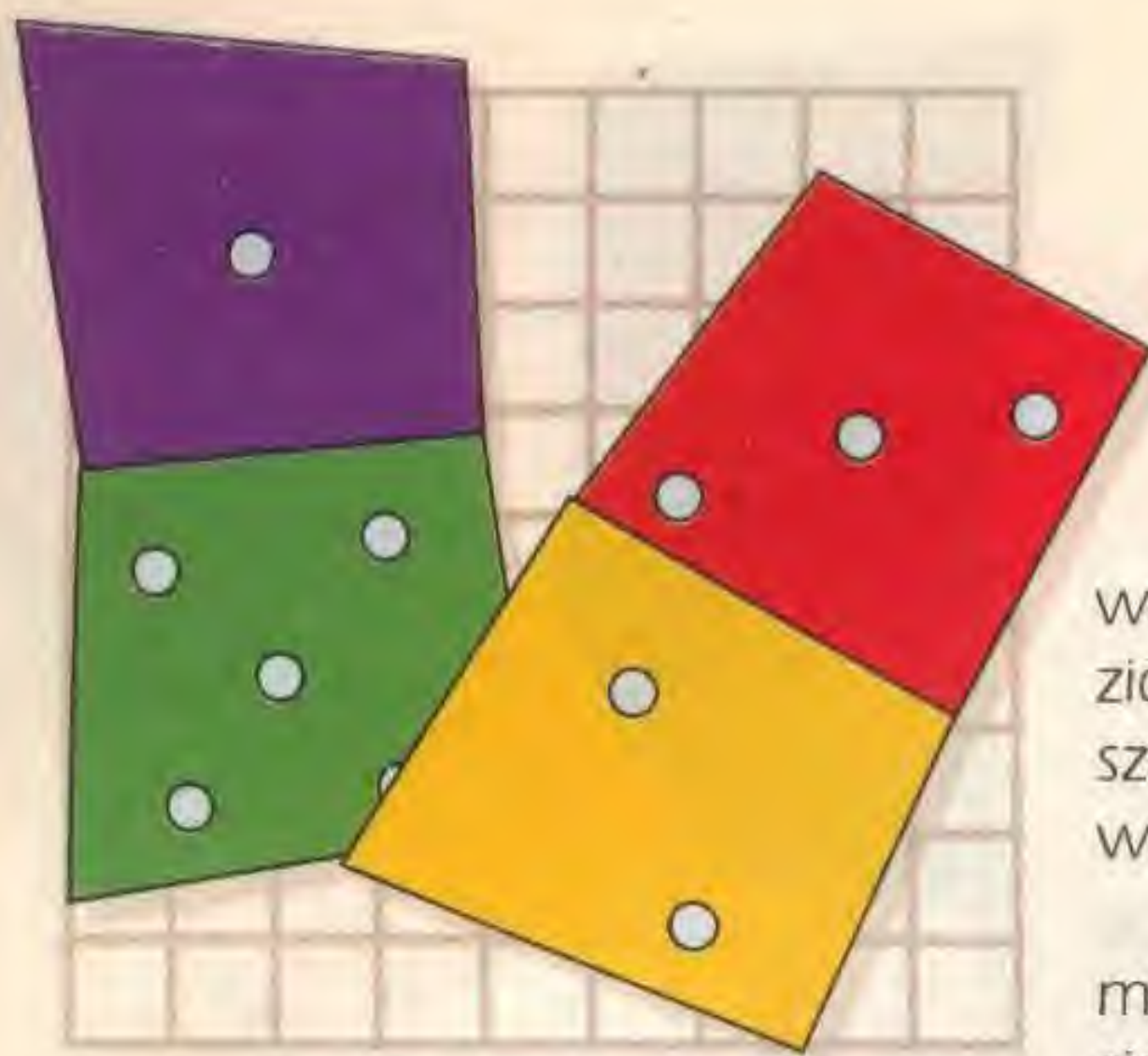
Do zobaczenia za miesiąc.

Jacek Ilczuk

DUNGEON MASTER

FTL/Psygnosis 1988
Przygodowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		95%
Pomysł		95%
Ogółem		90%



W styczniowym numerze Gamblera chochlik upiększając - łamaniowy zniszczył nam trzy kawałki opisu gry Dungeon Master — podlewy zastąpiły tekst. (Tempo przygotowywania tego numeru osiągało chwilami wartość bliską pierwszej kosmicznej, a tak ogromnym prędkościom musi towarzyszyć kontrakcja przestrzeni...)

Autora i Czytelników serdecznie przepraszamy. Ponownie drukujemy pokrzywdzone akapity.

kol. 10, czwarta szpalta, prawy dolny róg:

(...) każda czynność wykonywana przez postać zwiększa poziom jej doświadczenia i przyspiesza przejście na wyższy stopień wtajemniczenia.

Po skompletowaniu drużyny można spenetrować znajdującą się za ruchomą kratą część podziemi. Brak tutaj jakichkolwiek przeciwników. Należy zebrać żywność walającą się po kątach (...)

kol. 11, pierwsza szpalta, lewy dolny róg:

(...) Poziom 2 nie jest zbyt skomplikowany i trudny. Screamers, drzewopodobne potworki, nie są zbyt niebezpieczne. Ich "szczątki" nadają się do konsumpcji (choć nie są zbyt ekonomiczne - ciężkie i nie dostarczają zbyt wiele energii. (...))

kol. 12, czwarta szpalta, lewy dolny róg:

(...) gdy wróg znajdzie się na zamkniętej zapadni można zdjąć przedmiot lub zejść z płyty i pozwolić przeciwnikowi trochę polatać. Ta część labiryntu nie zawiera zbyt wielu zagadek — tylko jedna dźwignia 4/28 otwiera ukryte przejście 3/28 i na polu 3/27 można znaleźć Blue Gem otwierając drzwi 16/23 (...)

ERRATA



Wytyczne Gamblera v1.1 Lite (c) 04.01.94 Wojciech Setlak

Teksty dotyczące gier dzielimy na dwa typy: opisy i recenzje.

1. Opisy — od 5 do 20 kB czystego ASCII (3 — 11 stron maszynopisu).

Jeśli czujesz, że w tej grze jesteś mistrzem — przyslij jej opis do "Gamblera". Opis ma być z założenia pomocą dla mniej doświadczonych graczy (ale nie instrukcją do gry), powinien ostrzegać przed największymi trudnościami, ale nie wyjaśniać wszystkiego do końca. Teksty w stylu "Jak przejść Lame Warrior XVII" lądują na razie w archiwum, kiedyś może ukazać się w dziale TeTe. Publikujemy wyłącznie opisy DOBRYCH gier — pamflety i paszkwile rezerwujemy dla działu recenzji. I jeszcze jedno: opis musi być obiektywny, niemiłe widziane są sformułowania typu "ekstra grafika" czy "wspaniała animacja". Ocena grafiki, dźwięku, animacji itp. powinna być dokonywana chłodnym okiem.

2. Recenzje — objętość od 1.5 do 5 kB (1 — 3 strony maszynopisu).

Można tu ujawniać swoje sympatie i antypatie — recenzje są rubryką autorską. Wolność nie jest nigdy pełna, więc twierdzenie "gra jest do dupy" musi być połączone z uzasadnieniem wyroku. Ograniczona objętość nie pozwala na dokładniejsze opisywanie celu i przebiegu gry, od tego zresztą jest opis. Trzeba położyć nacisk na słabe i mocne punkty gry, scharakteryzować grafikę, dźwięk i atrakcyjność. Ocena może być subiektywna (np. "grafika świetna — bardzo lubię takie krwawe jatki"). Warunek konieczny przyjęcia recenzji: gracz musi na jej podstawie zdecydować, czy warto daną grę obejrzeć z bliską.

Na końcu tekstu proszę umieścić metryczkę gry. Wzór można sobie obejrzeć na końcu każdej recenzji czy opisu.

3. Styl

Styl zamieszczanych tekstów może być dowolny, od opisu technicznego do czystej impresji. Do nietypowych utworów stosujemy inne kryteria — jeśli tekst jest oryginalny i dobrze napisany, nie musi w 100% odpowiadać naszym wymaganiom. Co ja mówię, w ogóle może im nie odpowiadać! (ale wtedy musi być NAPRAWDĘ dobry). Im bardziej nietypowy jest styl (np. opis Falcon 3.0 jako seria raportów przez radio czy SimCity jako pamiętnik budowlańca), tym lepszy musi być od strony warsztatowej. Osiągnięcie odpowiedniego poziomu stylistycznego może być trudne. Jeśli czujesz, że nie jesteś w stanie sprostać swoim ambitnym założeniom, lepiej spuść nieco z tonu i napisz standardową recenzję czy opis, wypełniając po prostu stawiane przez nas wymagania.

4. Grafika

Jeśli tekst ma być tylko prezentacją Twoich możliwości, grafika nie jest konieczna. Jeśli jednak

chcesz ujrzeć swoje dzieło na łamach "Gamblera", pamiętaj: tekst bez ilustracji NIE ZOSTANIE OPUBLIKOWANY. Jeśli nie możesz ich dostarczyć, zadzwoń — może coś się poradzi.

Akceptujemy następujące formaty graficzne: PCX, BMP, IFF/LBM, IMG oraz PI? (Atari ST). Grafikę w innym formacie (np. 24-bitową do Galerii) można nadsyłać tylko po uprzedniej konsultacji telefonicznej z redakcją.

5. Format tekstu

Teksty na papierze przyjmujemy, krzywiąc się przy tym z dezaprobatą (będziemy je musieli przepisywać!). Teksty na dyskietkach powinny być w postaci czystego ASCII.

Inne teksty (nie dotyczące gier) — no cóż, pełna wolność. Aby tylko były ciekawe i nadawały się do druku. Dobra rada: przeczytaj swój tekst w dzień po jego napisaniu, gdy entuzjazm już opadnie. Prawdopodobnie wykryjesz parę błędów, które zaniżyłyby ocenę Twojego dzieła. Jeśli redakcja milczy jak grób, nie rezygnuj! Przeczytaj swój tekst jeszcze raz, porównaj go z tym, co już się ukazało w "Gamblerze". Napisz coś nowego. Następnym razem pójdziesz Ci lepiej.

Zastanów się i szczerze sobie odpowiedz. Czy czasami po ze-strzeleniu kolejnego wroga, skolonizowaniu następnego układu słonecznego, założeniu nowej cywilizacji nie masz ochoty na zwyczajne, proste mordobicie? No, może nie proste, a raczej szlachetne, sportowe. Nareszcie masz możliwość wykazania się nie na ulicy, nie z byle cherlakiem, któremu po uderzeniu wypadają kredki z tornistra, ale z samymi zawodowcami.

Czy wiesz co to jest kick - boxing? Wiem, wiem — głupie pytanie. Jest to oczywiście połączenie najlepszej techniki walki na pięści (czyli boksu) z najlepszą techniką walki nogami (chyba karate). A całość pochodzi chyba z Tajlandii.

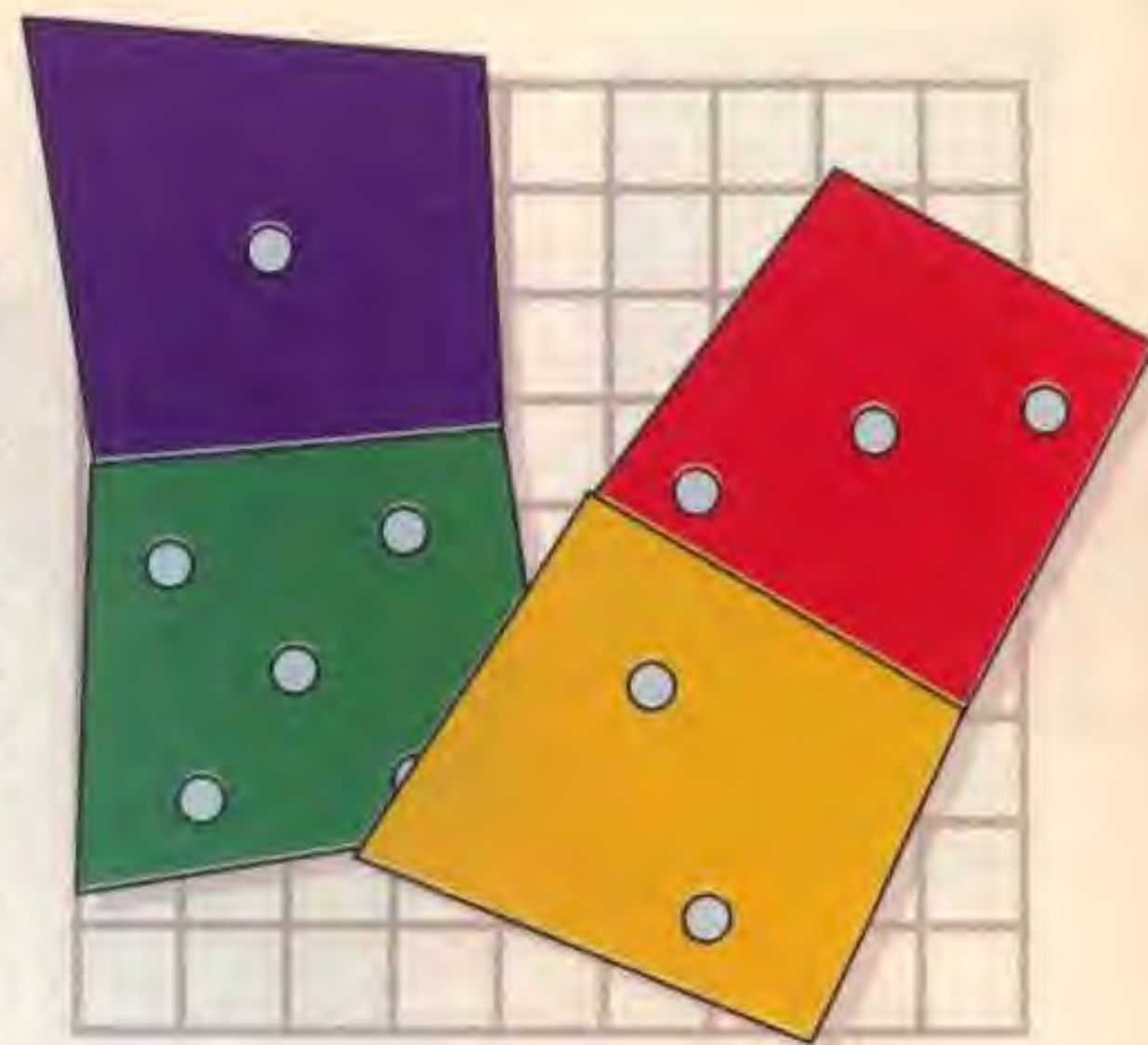
Nie, nie, mylisz się!!! To co wyrabia Zdżicho pod budką z piwem to nie kick - boxing, a zwykła kopania połączona z szarpaniną.

Powiedzmy sobie, że wiemy już wszystko. Przyjrzyjmy się teraz bliżej grze, dzięki której mogę napisać te parę słów. Ładna grafika, niezłe efekty dźwiękowe, płynna animacja, to główne atuty tego programu.

ma tam chwalebny elementu sportowej rywalizacji.

Przedstawię teraz główne menu. Opis będzie dotyczył wersji francuskojęzycznej, niestety moja daleka rodzinka, jak na złość, za-domowiła się we Francji, a ja tak lubię język angielski.

Boki ekranu zajmują dwie postacie, które mają zamiar ze sobą walczyć. Możemy wybierać prze-



góry, mamy do wyboru następujące opcje:

1. Classements — klasyfikacja zawodników: ogólna i pucharowa.
2. Zmiana sposobu kierowania w grze albo ustawienie walki z komputerem.
3. Choix des coups — przypisanie naszemu zawodnikowi specyficznych dla niego ciosów. Z rozmów z paroma znajomymi dowiedziałem się, że nie mają pojęcia, jak się to robi. Dlatego zatrzymam się dłużej przy tej opcji.

Na ekranie widzimy "podskakujące" ludziki z numerkami od 1 do 55. To są właśnie nasze ciosy. Tylko jak się ich nauczyć?

Po prawej stronie ekranu znajdują się dwa duże kwadraty, a każdy z nich jest podzielony na 9 małych. W środku górnego kwadratu na jasnym tle znajduje się napis Fire. Na nim opisujemy ciosy, które zadamy nie używając przycisku w dżojstiku. Ten sam

Zgadzam się, że Street Fighter II może się podobać. Duże postacie i inne bajery robią wrażenie. Ale mimo wszystko, to nie jest to. Brakuje mu tego "czegoś". Nie

ciwników (Autre boxeur) w zależności od naszego poziomu. Do starcia z samym Panzą jeszcze długa droga.

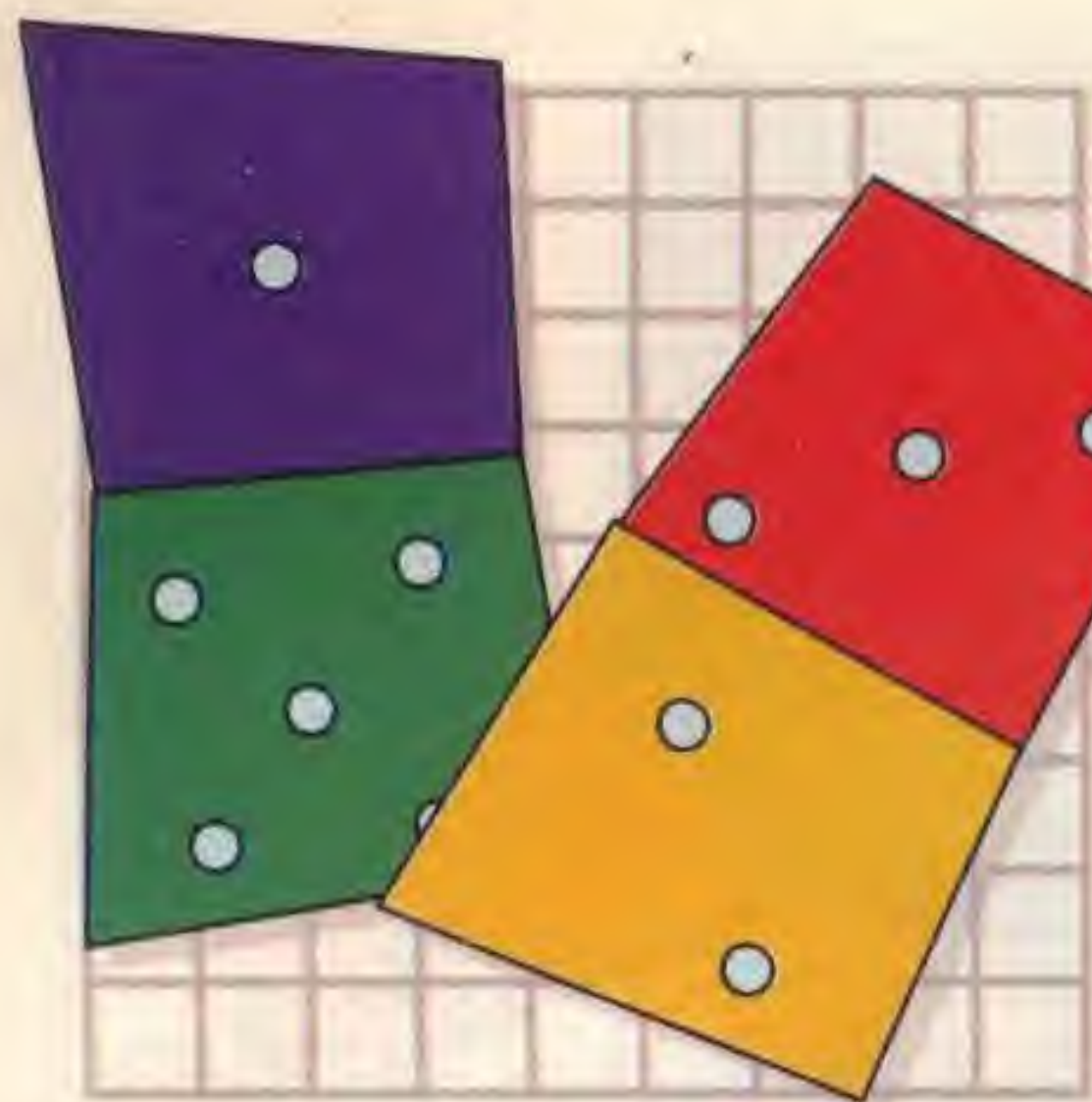
Pośrodku ekranu, patrząc od

ŚLADY STÓP NA TWARZY

"...KOLEJNY CIOS POZBAWIŁ GO TCHU. KOWAŁ CORAZ OSTRZEJ. SAM NIE UPADŁ NA DESKI. CZĄŁ ODLICZANIE. NOGACH, CZEPIA-NOSIŁ SIĘ POWO-CHWILI GDY PRZE-BRZUCH, POMY-RAZ!!! SILNIE BRZUCH I POSŁAŁ POWY PROSTO W WYSTAJĄCĄ ŻUCHWĘ. W TEJ CHWILI JUŻ WIEDZIAŁ, ŻE TRAFIŁ GO W PUNKT. WIEDZIAŁ, ŻE TEGO WIECZORU TO ON BĘDZIE ZWYCIĘZCĄ..."



PRZECIWNIK ATA-WIEDZIAŁ, KIEDY SĘDZIA ROZPO-NA CHWIEJNYCH JĄC SIĘ LIN POD-LI. NAGLE, W CIWNIK ODSŁONIŁ ŚLAŁ SOBIE — TE-KOPNAŁ GO W MU PRAWY SIER-POWY PROSTO W WYSTAJĄCĄ ŻUCHWĘ. W TEJ CHWILI JUŻ WIEDZIAŁ, ŻE TRAFIŁ GO W PUNKT. WIEDZIAŁ, ŻE TEGO WIECZORU TO ON BĘDZIE ZWYCIĘZCĄ..."



dżojstikiem (z wciśniętym lub nie przyciskiem Fire) jest już proste. Wybieramy postać, której ruchy najbardziej nam odpowiadają (spodenki zmieniają kolor na czerwony). Teraz przyciskamy klawisz z odpowiednią literką wpisaną do jednego z małych kwadracików. Oczywiście, literka odpowiada wychyleniu dżojstika.

Po przypisaniu każdemu ru-

napis na dolnym kwadracie jest na czerwonym tle. Już wiemy co i jak? Tak, właśnie o to chodzi. Na nim opiszemy ciosy, które nasz zawodnik wykona, gdy użyjemy przycisku Fire. Samo przypisanie ciosu do odpowiedniego ruchu



chowi dżojstikiem interesującego nas ciosu, możemy jeszcze sprawdzić czy wszystko jest O.K. (Voir — klawisz "x"), wyjść z tej opcji (Quit — klawisz "y"), albo zatwierdzić nasz wybór (Valid — klawisz "z").

Najlepszy cios według doświadczeń mojego kuzyna, to ten oznaczony numerem 16. I to już wszystko.

Aha, byłbym zapomniat. W wersji francuskojęzycznej klawiatura ma odmienny układ i np. literze "a" na standardowej klawiaturze odpowiada litera "q". Pozostałe różnice sami sobie wyszukajcie (nie można być aż tak leniwym).

4. *Forme physique* — wyświetlone zostaną nasze (i oczywiście przeciwnika) aktualne zarobki (w tysiącach "zielonych" - wiadomo, mistrz Panza kasuje maxa), siła, wytrzymałość i refleks (te wartości w procentach).
5. *Option* — zbiór różnorodnych opcji, np. nadanie naszemu zawodnikowi własnego imienia (*Changer de nom d'un boxeur*), nagranie go na dysk (*Sauvegarde des caracteristiques des combattants* — nagrywa się "całokształt", czyli nazwa, przypisane ciosy i aktualne wartości z *Forme physique*), wybranie liczby rund (*Nombre de rounds*), itd...
6. *Combat* — przejście do właści-

wej walki. Każdą walkę możemy sobie nagrać na kasetę video (klawisz F1 — przy lewym brzegu pokazuje się symbol taśmy), a potem na spokojnie odtworzyć (klawisze kursora) i obserwować nasze ewentualne błędy (jakie błędy?).

Przed walką warto sobie potrenować (*Entrainement*). Poska-

PANZA KICK BOXING

Futura 1991
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		70%
Grywalność		70%
Pomysł		80%
Ogółem		75%

efekty osiąga się kopaniem, a z bliska wal przeciwnika pięściami (najlepiej "hakiem").

Na koniec dodam (dla przestrogi), że jeżeli już pokonasz Panzę (a wierzę, że tego dokonasz), nie pędź na podwórko i nie zaczepiaj każdego okrzykiem "Hej! — Ty ze złamanym nosem!". Może się to źle skończyć dla Twojej nietykalności osobistej. Cześć!!!

Darek Bujalski

P.S.

Postać sędziego kogoś mi przypomina. Jeśli wiesz kogo, to napisz do nas koniecznie.

POKÓJ PANOWAŁ W STARYM ŚWIECIE W CZASACH, GDY WŁADZĘ SPRAWOWALI STAROŻYTNI MAGOWIE. PÓŹNIEJ JEDNAK NADESZŁY DNI ZARAŻY, POWODZI, TRZĘSIEN ZIEMI I WSZELKICH MOŻLIWYCH NIESZCZĘŚĆ. WŁADZA NAD



PANEL GŁÓWNY

Po wyborze postaci (LPM) uaktywnia go się (PPM). Można uzyskać tutaj dostęp do następujących opcji (nie wszystkie są zawsze aktywne, zależy to od wybranej postaci):

- A. Rzucenie czarnej kuli na ziemię.
- B. Czar ziemi-powietrze (np. zaatakowanie lecącego wroga).
- C. Informacja na temat wskazanego przedmiotu.
- D. Rzucenie przedmiotu na ziemię.
- E. Rzucenie w powietrze.
- F. Czytanie znalezionej księgi (musi znajdować się ona "w użyciu").
- G. Strzał w kierunku przeciwnika poruszającego się po ziemi (postać musi posiadać odpowiednią broń, np. łuk).
- H. Strzał w powietrze.
- I. Centrowanie obrazu.
- J. Użycie przedmiotu (służy także do otwierania drzwi i szuflad — należy stanąć obok, wskazać na niego, użyć PPM i wybrać tę ikonę).
- K. Jazda na wierzchowcu.
- L. Wybranie jeźdźcy (wierzchowiec nie potrafi czarować, otwierać drzwi..., dlatego niekiedy trzeba uaktywnić jeźdźcę).
- M. Przejrzenie dużej mapy (mapa spenetrowanego terenu, wyszczególniająca przedmioty oraz przyjazne i wrogie postacie).
- N. Lądowanie/lot (tylko dla umiejących latać).
- O. Napełnienie butelki (zapas magicznego wywaru).
- P. Podniesienie przedmiotu z podłogi.
- R. Zmiana przedmiotu znajdującego się "w użyciu".
- S. Wyrzucenie przedmiotu znajdującego się "w użyciu".
- T. Jedzenie.
- U. Picie z butelki.
- W. Picie z kotła.

MAGIA WYMKNĘŁA SIĘ Z RĄK DOŚWIADCZONYCH MISTRZÓW, KAŻDY CZŁOWIEK MÓGŁ WYKORZYSTAĆ SWOJE ZASOBY MANA. POTWORY, STWORZONE PRZEZ NIEDOŚWIADCZONYCH CZAROWNIKÓW WYRWAŁY SIĘ SPOD KONTROLI. ROZPOCZĘŁY SIĘ KRWAWE WOJNY...

PANEL ZAKOŃCZENIA TURU

Oprócz ikon C i M dostępnych w panelu głównym, są także:

- Y. Przejście do następnej postaci.
- Z. Koniec tury.

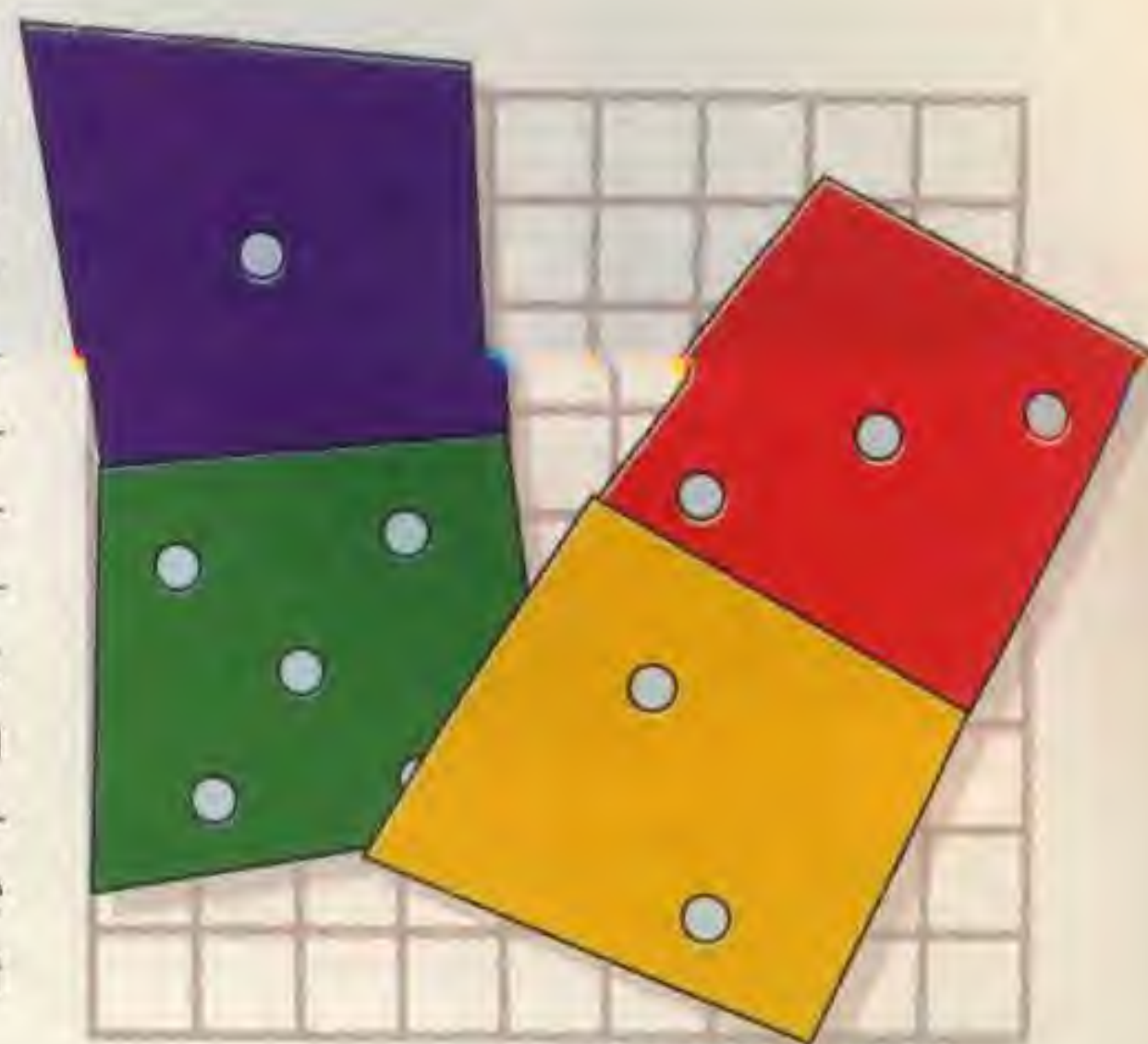
PANEL INFORMACYJNY POSTACI

Przedstawiony jest stan zdrowia wybranej osoby, jej cechy oraz informacje o terenie:

1. Punkty akcji.
2. Siły życiowe.
3. Budowa fizyczna.
4. Umiejętności walki (bezpośredni atak).
5. Możliwości obrony.
6. Odporność na czary.
7. Przedmiot leżący na wskazanym fragmencie podłogi.
8. Przedmiot znajdujący się "w użyciu" (pod warunkiem, że zostanie wskazana jakaś postać).
9. Okno komunikatów (informacja o wskazanych przedmiotach/ikonach).

Lords of Chaos to jeszcze jedna gra planszowa przeniesiona na ekran komputera. Głównym bohaterem jest czarownik, przedstawiciel Dobra, a jego przeciwnikiem oczywiście "czarny charakter" posiadający zbliżone możliwości. Historia stara jak świat: walka dobra ze złem. Głównym zadaniem czarownika jest przetrwanie do chwili, w której ukaże się magiczny portal, aby mógł powrócić na Limbo.

Grafika jest średniej klasy, podobnie jak dźwięk. Natomiast cenną zaletą tej gry jest możliwość uczestni-



jący "edytor czarowników" — w zamian za określoną liczbę punktów

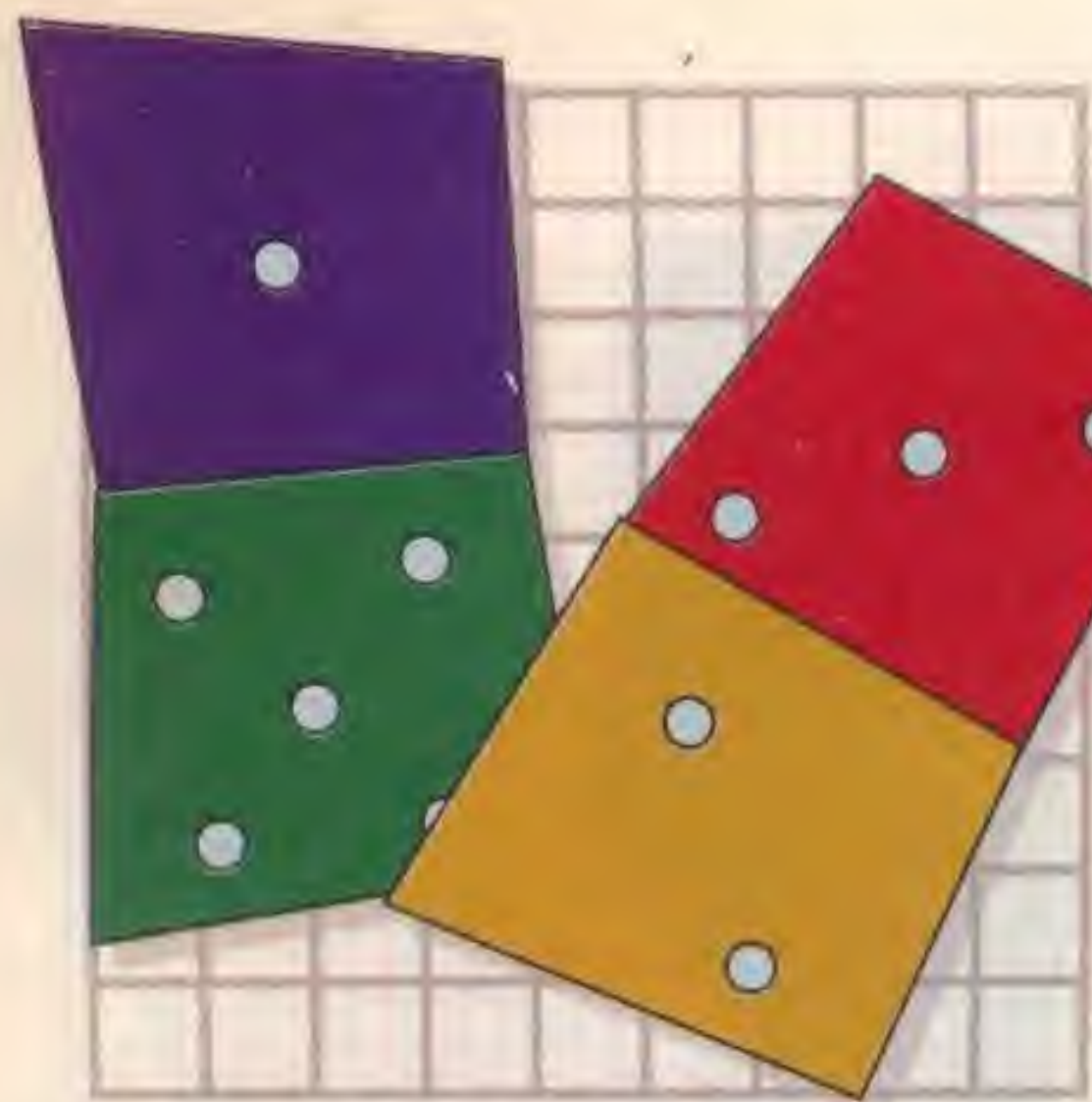


czenia w niej nawet czterech osób. Oprócz tego Lords of Chaos zawiera interesu-

tów doświadczenia można podwyższyć swój poziom umiejętności oraz wybrać czary, które będą użyte w danym scenar-

WIĘKSZOŚĆ MAGÓW POSTANOWIŁA OPUŚCIĆ OPANOWANY PRZEZ CHAOS ŚWIAT. STWORZYLI MAGICZNĄ KRAINĘ ZWANĄ LIMBO ORAZ PROWADZĄCĄ DO NIEJ PORTALE. WIELE LAT PÓŹNIEJ STARY ŚWIAT ZOSTAŁ ZNISZCZONY, ROZPADŁ SIĘ NA LICZNE MAŁE KRAINY. STOWARZYSZENIE MAGÓW, ŻYJĄCE NA LIMBO, POSTANOWIŁO WYŚLAĆ SWOICH PRZEDSTAWICIELI NA EKSPLORACJĘ POWSTAŁYCH W TEN SPOSÓB ŚWIATÓW.





ograniczone są poziomem Mana (każde zaklęcie powoduje zmniejszenie energii) oraz ilością zakupionych wcześniej czarów. Wyczarowane stwory mogą się także przemieszczać, co znacznie przyspiesza penetrację terenu. Można wykorzystać je także jako wierzchowce (np. pegaza), co umożliwi czarownikowi wykonanie znacznie większej liczby czynności, niż gdyby poruszał się sam. Do tworzenia



riuszu (wersja główna gry zawiera trzy, przygotowane zostały też trzy następne).

Sterujemy przy pomocy myszy, poważnym udogodnieniem są komunikaty pojawiające się po wskazaniu dowolnej ikony czy przedmiotu. Gra podzielona jest na rundy, po zakończeniu każdej przedstawiane są "osiągnięcia" przeciwnika. Ilość działań ograniczają znacznie tzw. punkty akcji (action points). Oprócz przemieszczania się, otwierania drzwi, szuflad itd. czarownik może także rzucać zaklęcia. Wybór czarów jest znaczny:

- a) 20 czarów do obrony, ataku, tworzenia magicznych wywrotów...
- b) 27 czarów, kreujących przyjazne potwory.

Możliwości korzystania z nich

magicznych napojów potrzebne jest nie tylko odpowiednie naczynie, ale także dodatkowe składniki (np. do stworzenia Speed Potion siarka).

W labiryncie można znaleźć wiele użytecznych przedmiotów — od kluczy, przez żywność i napoje, do różnego rodzaju uzbrojenia, w które można wyposażać swoich "podopiecznych".

Lords of Chaos nie wymaga błyskawicznego refleksu, można zastanowić się spokojnie przed podjęciem jakiegokolwiek działania. Jej zaletą jest prostota i zapewne dlatego daje dużo przyjemności. Godna polecenia miłośnikom gier przygodowych z elementami strategii.

Jacek Ilczuk



ŚWIATŁO W KRAINIE CIENI

SHADOWLANDS WYDAJE BYĆ SIĘ JESZCZE JEDNĄ Z

SZEREGU GIER ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. OD KLASYKÓW TYPU DUNGEON MASTER RÓŻNI JĄ SPOSÓB PRZEDSTAWIENIA ŚWIATA. WIDOK PODZIEMI PRZEKAZYWANY JEST NIE PRZEZ OCZY KIEROWANYCH POSTACI — DRUŻYNĘ MOŻNA OBSERWOWAĆ Z BOKU, A OTACZAJĄCY JĄ TEREN AKCJI JEST JAKBY NA TRÓJWYMIAROWYM PLANIE. DODATKOWĄ ATRAKCJĄ JEST

Scenariusz uwzględnia podstawowe założenia gier AD & D — tajemnicze podziemia, płyty na posadzce, zapadnie, dzwignie, klucze, skarby oraz potwo-

MOŻLIWOŚĆ DZIELENIA DRUŻYNY NA GRUPY — KAŻDA POSTAĆ MOŻE WYKONYWAĆ W TYM SAMYM MOMENCIE INNE ZADANIA, A NAWET ZNAJDOWAĆ SIĘ NA INNYM POZIOMIE LABIRYNTU!

LORDS OF CHAOS

Blade Software 1991
Przygodowa
Amiga, Atari ST

Grafika		75%
Dźwięk		70%
Grywalność		85%
Pomysł		70%
Ogółem		75%

ry najróżnorodniejszych gatunków.

Grafika oddaje doskonale atmosferę gry - ciemność rozświetlana blaskiem pochodni, dość znaczna liczba szczegółów. Również efekty dźwiękowe nastrojowo współgrają z akcją gry — wyraźnie słychać przeraźliwy zgrzyt otwieranych drzwi i odgłosy wydawane przez potwornych mieszkańców podziemi.

Przed rozpoczęciem wędrówki po podziemiach należy stworzyć drużynę, której członków możemy samodzielnie wykreować (generate characters), albo skorzystać z gotowych postaci stworzonych przez autorów Shadowlands (quick start). Ste-

rowanie drużyną odbywa się przy pomocy dwóch ekranów:

— GŁÓWNEGO — rozkazy wydaje się za pomocą umieszczonych na nim sylwetek bohaterów.

— DANYCH OSOBOWYCH — przechodzi się do niego przez wskazanie (PPM) wybranej sylwetki.

Pierwszy poziom gry nie ma nic wspólnego z tytułową ciemnością — drużyna znajduje się w dosyć rzadkim lasku. Brak tu jakichś atrakcji czy poważnych przeciwników (tylko bardzo wolno latające ptaki, które można łatwo pokonać). Należy zabrać kije (Stick), które przydadzą się w walce, luk (Bow) oraz pozbiierać leżące na całym obszarze poziomu jabłka (Apple).

Można też odczytać napis na pomniku — FIELD OF THE FALLEN HEROES. Potem nie zostaje już nic innego, jak zejść na drugi poziom. Koniecznie trzeba

ŚWIATŁO W

EKRAN DANYCH OSOBOWYCH



1. Niesione przedmioty.
2. Przedmiot znajdujący się "w użyciu" (prawa dłoń). Podane informacje: nazwa, waga przedmiotu (weight), siły magiczne, zużycie (magic force) — pierwsza wielkość oznacza, ile magicznej energii przedmiot posiada, druga — jaka była jej maksymalna wielkość.
3. Rodzaje szyku, w jakim porusza się drużyna. Można samodzielnie tworzyć ustawienia — przestawiając pionki, także dla dwóch grup.
4. Imię wybranej postaci.
5. Cechy charakteryzujące postać:
 - combat lvl — umiejętność walki,
 - magic lvl — opanowanie magii,
 - strength — siła (pierwsza liczba — aktualna wielkość, druga — maksymalna),
 - health — zdrowie (dane liczbowe — j.w.),
 - armour — zbroja (j.w.).
6. Dane dodatkowe:
 - food — zaspokojenie głodu,
 - water — zaspokojenie pragnienia,
 - force — siły magiczne.
7. Oko — można położyć spać całą grupę lub tylko jedną osobę, wtedy reszta drużyny może dalej penetrować labirynt. Podczas snu występuje większe zapotrzebowanie na żywność i wodę, dlatego warto odpoczywać w pobliżu fontanny.
8. Usta — jedzenie i picie.
9. Operacje dyskowe.
10. Wybrana postać — przedmioty niesione w dłoniach, można tutaj wymieniać je między postaciami.

zabrać wiszące obok schodów pochodnie (Torch).

W pierwszej komnacie drugiego poziomu znajdują się trzy srebrne monety (Silver Coin) oraz napis na tablicy: "I AM THE ORACLE. CROSS MY PALM WITH SILVER AND I WILL BE YOUR GUIDE". Po wrzuceniu w otwór na ścianie srebrnej monety pojawia się dodatkowa tablica z napisem: "GOOD! YOU LEARN QUICKLY".

Pierwsze drzwi można otworzyć dźwignią znajdującą się obok, idąc dalej można znaleźć

kij, chleb (Bread), butelkę wypełnioną wodą (Water Flask) oraz pustą butelkę (Empty Flask), którą można napelnić wodą ze źródła.

Po przejściu tego rejonu labiryntu, drużyna spotyka obok fontanny pierwszego przeciwnika — szkielet, on też ma pustą butelkę.

W następnej części podziemi można znaleźć miedziaka (Copper Coin) oraz jabłko.

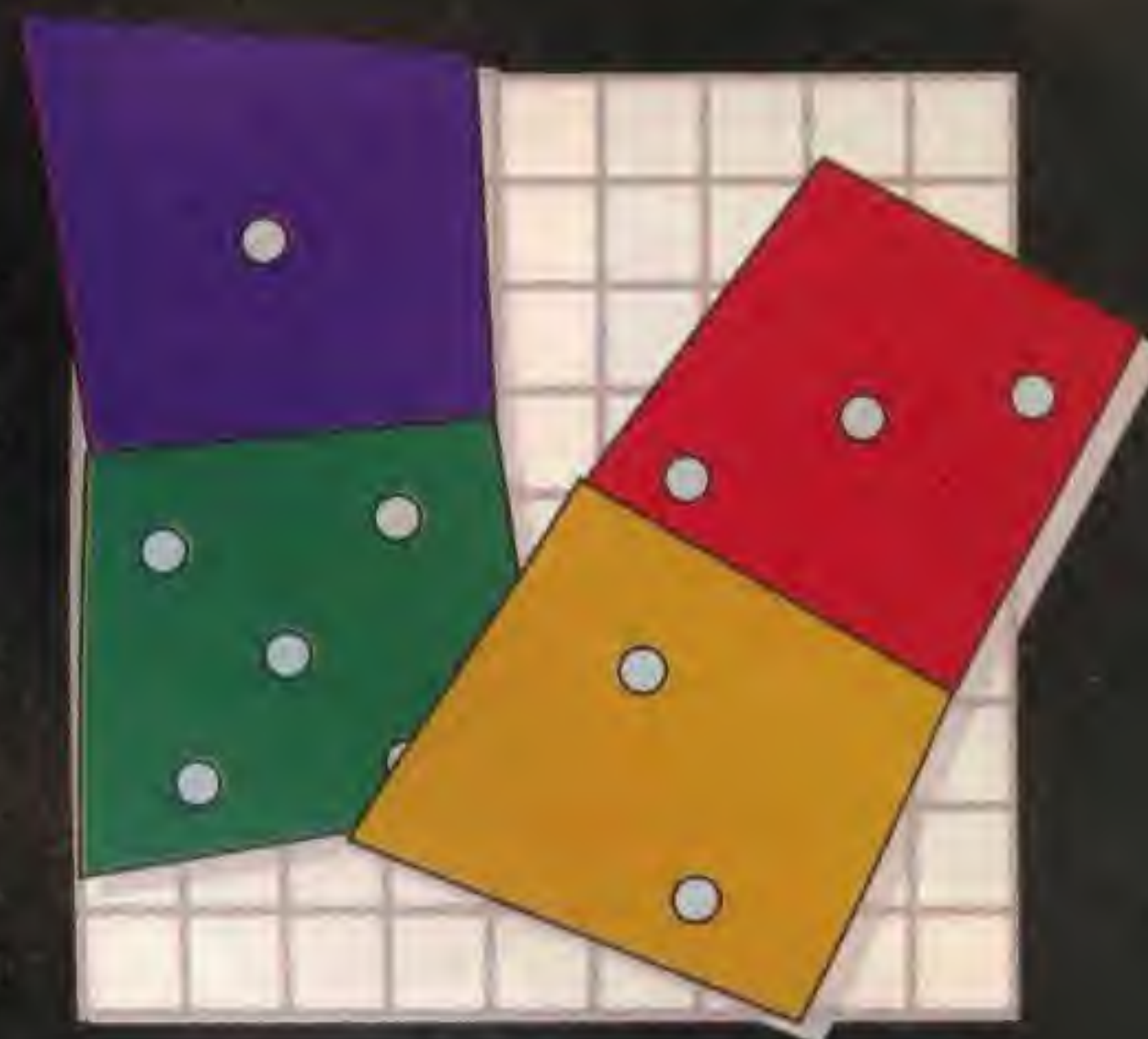
Jeżeli drużyna pójdzie na prawo, znajdzie się w pustym pomieszczeniu. W jednym narożniku, obok płonącej pocho-

dni, znajduje się przycisk — ruchoma cegła. Teraz stan posiadania drużyny zwiększy się o sztylet (Dagger) i dwie monety, miedzianą i srebrną.

Również z lewej strony jest ruchoma cegła, której naciśnięcie aktywizuje tablicę — EXCELLENT! Drużyna otrzymuje srebrną monetę i napój siły (Strength Potion).

Dalej znajduje się szkielet pilnujący drzwi wyposażonych w zamek, obok leży klucz (Key).

Następne pomieszczenie zamknięte jest drzwiami, które nie posiadają zwykłego zamka lub dźwigni. Znajduje się w nim tablica — 1 SILVER FOR GOOD ADVICE. Po wrzuceniu do otworu na ścianie srebrnej monety pojawia się następna tablica — ALIGHT HERE TO REACH YOUR NEXT STOP. Należy położyć obok na posadzce palącą się pochodnię — drzwi pozostaną otwarte do chwili, gdy się ona nie wypali.



W następnej komnacie znajduje się jabłko, kij, płyta na podłodze oraz tablica — WEIGHT AND SEE. Kładąc na płycie jakiś przedmiot otwieramy drzwi do niewielkiego pomieszczenia, w którym poza szczurami i kościotrupem można znaleźć tarczę oraz skrzynię, a w niej pustą butelkę i sztylet.

Dalej ciągnie się długi korytarz z fontanną, który przechodzi w nieco szerszy pasaż. Można znaleźć w nim kolejną srebrną monetę oraz napotkać następnego przeciwnika. Na koń-

SYLWETKA BOHATERA



Wskazując (LPM) określoną część ciała można wydawać rozkazy dla tej osoby lub dla całej grupy.

- A. Strzałki służące do zmiany niesionego w prawej dłoni przedmiotu.
- B. Prawa ręka — użycie przedmiotu, np. zaatakowanie przeciwnika, wrzucenie monety... (wskazany przeciwnik, otwór w ścianie zaczyna błyskać, podobnie jest w wypadku innych działań: podnoszenia przedmiotów, picia z fontanny, itd.).
- C. Lewa ręka — podniesienie przedmiotu, użycie dźwigni do otwierania drzwi...
- D. Obie dłonie — rzut przedmiotem trzymany w prawej ręce, należy wskazać cel.
- E. Głowa — czytanie napisów na tabliczkach, picie...
- F. Prawa noga — przemieszczenie postaci do wskazanego miejsca, inne osoby podążają za nią w określonym szyku.
- G. Lewa noga — przemieszczenie pojedynczego bohatera.
- H. Poziom zycia.
- I. Kaganek — jeżeli pojawia się tutaj płomyk, oznacza to, że postać ma palącą się jeszcze pochodnię.



cu korytarza znajdują się drzwi, które otwiera się za pomocą płyty podłogowej. W następnym pomieszczeniu jest fontanna, można poszukać srebrnej monety. W kolejnej komnacie z fontanną znajduje się chleb oraz przeciwnik, wyposażony w napój siły.

Pasaż wychodzący z pomieszczenia prowadzi do drzwi otwieranych dwoma dźwigniami (po drodze można znaleźć chleb i dwa jabłka). Tutaj drużyna spotka dość trudnego przeciwnika.

Dalsza droga wymaga nieco innego podejścia, na podłodze znajdują się cztery płyty, na każdej z nich musi stanąć jeden z członków grupy — otwierają się wtedy kolejne drzwi. Otwór w ścianie czeka na wrzucenie srebrnej monety. Po wypełnieniu tej niemej prośby — niespodzianka, tym razem dowiemy się z tablicy, że... I AM GETTING RICH ON YOUR IGNORANCE, ktoś sobie z nas zażartował.

Na wprost od wyjścia znajdują się następne drzwi, a obok nich oczywiście otwór na srebrną monetę. Tym razem po wrzuceniu monety pojawiają się trzy tablice, pierwsza — THERE MAY BE A SMALL DETAIL YOU HAVE OVERLOOKED, dwie następne wskazują miejsce na ścianie, które należy przycisnąć.

Za drzwiami znajduje się pomieszczenie, w którym czeka na śmiarków najtrudniejszy, na tym poziomie, przeciwnik do pokonania. W podłodze znajdują się zapadnie prowadzące na następny poziom (początek trzeciego). Na podłodze leży też zwój z zaklęciem — niech stanie się światło! (Light). Można nie wchodzić się w kolejną bijatykę, obejść zapadnie, zabrać zwój i

pochoćnię, a następnie szybko uciec.

W korytarzu, przy fontannie, znajduje się klucz. Otwiera on drzwi prowadzące do ostatniego pomieszczenia znajdującego się na tym poziomie, a tam czekają dwa szkielety, laska — Staff i napój siły oraz klucz i trochę żywności — Drumstick.

Teraz można już zejść po schodach na poziom trzeci...

Gra Shadowlands może budzić mieszane uczucia, z uwagi na niestandardowe podejście do kanonów Role-Playing. Jednak niewątpliwa nowość zastosowanych rozwiązań — szczególnie możliwość rozbicia drużyny, a także wysoki poziom trudności gry — konieczne jest obejrzenie każdego (dosłownie) fragmentu labiryntu, aby bohaterowie nie umierali za szybko; to wszystko powoduje, że nie ma tutaj miejsca na nudne przesuwanie zbioru postaci po komputerowej planszy. Coś dla osób, które mają sporo wolnego czasu, odpowiednio zamilowania i łatwo się nie zniechęcają ...

Jacek Ilczuk

SHADOWLANDS

Damark 1992
Przygodowa
Amiga, Atari ST

Grafika		75%
Dźwięk		80%
Grywalność		65%
Pomysł		85%
Ogółem		75%

EKRAN TWORZENIA POSTACI

- A. Wygląd.
- B, C, D, E. Zmiany wyglądu bohatera (włosy, oczy, nos, usta/podbródek).
- F. Zmiana parametrów — kolejne, losowo wybierane wielkości, aż do momentu akceptacji całej postaci.
- G. Dane osobowe:
 - combat — umiejętności walki,
 - magic — opanowanie sztuki czarnoksiężskiej,
 - strength — siła, wytrzymałość,
 - health — zdrowie,
- H. Nadanie imion, przy rezygnacji z tej opcji, postacie otrzymają standardowe imiona — Magician, Warrior, Orc, Priest.
- I. Enter the Shadowlands — rozpoczęcie wyprawy.



Wizkid należy do gier, które trudno jednoznacznie ocenić. Można usłyszeć na jej temat sporo złego, ale pojawiło się także wiele pozytywnych opinii. Charakterystyczne są tutaj oceny w brytyjskich magazynach komputerowych, (The One — 92%, Amiga Power — 91%, ST Format — 92%). Natychmiast nasuwa się pytanie: co takiego jest w tej grze, że budzi tak wielki entuzjazm wśród dziennikarzy?

Podobnie, trudno jednoznacznie zaklasyfikować Wizkida do określonego gatunku. Każdy poziom rozpoczyna się fazą zręcznościową, czymś pośrednim między grą typu Arkanoid, a Push-Over (wyjątek od reguły stanowi poziom 6 — dla odmiany jest to strzelanina!). Na każdym z ekranów tej zręcznościowej części gry znajdują się "cegły", które bohater musi strącać na krążących w okolicy przeciwników — wszelkie gatunki owadów, pingwiny, kurczaki itp. Niektóre z nich zmie-

niają się później w coś w rodzaju baniek mydlanych, które po zebraniu stają się nutami. Pięciolinia w górnej części ekranu zawiera fragment muzyczki — po skompletowaniu wszystkich nut kończy się zręcznościowy etap danego poziomu.

Z zebranych podczas gry funduszy (niektóre "potworki" po zlikwidowaniu zmieniają się w gotówkę, a po skompletowaniu melodii otrzymuje się całkiem sporą dotację), można zakupić w sklepie różne przedmioty przydatne w następnej fazie gry: przygodowo - logicznej. Należy tutaj, przy pomocy posiadanych przedmiotów rozwiązać stworzone przez twórców gry zagadki. Doprowadzi to w końcu do spotkania z kolejnym kotem i do przejścia na następny poziom.

Gra rozpoczyna się od treningu — poziom 0 — Wizkid Training College, zapoznanie z ogólnymi zasadami zręcznościowej fazy gry.

Później można przejść do właściwych poziomów:

1. Sunset Wizovard.
2. Ahoy Wiz Maties.
3. Mount Wizimanjaro.
4. Elementree My Dear Wizkid.
5. Ghost of Wizkid Past.
6. Wizkid and the Wizball Mystery.
7. Wizkid Goes to the Circus.
8. Wizkid Meets Dog Girl.
9. JailHouse Wizkid.

Po przejściu tych wszystkich poziomów dochodzi do finałowego spotkania z porywaczem.

Dobrym przykładem problemów, które można napotkać w logiczno - przygodowej fazie gry, jest jej pierwszy poziom.





d. wybrać grę w pełnej postaci ("na nogach") — Exit Body,

e. po przejściu do ekranu "ze studnią" — ściągnąć z powrotem balonik (joy do dołu),

f. Wizkid znajdzie się ponownie w sklepie i jeszcze raz może zakupić Star — nowy przypływ gotówki

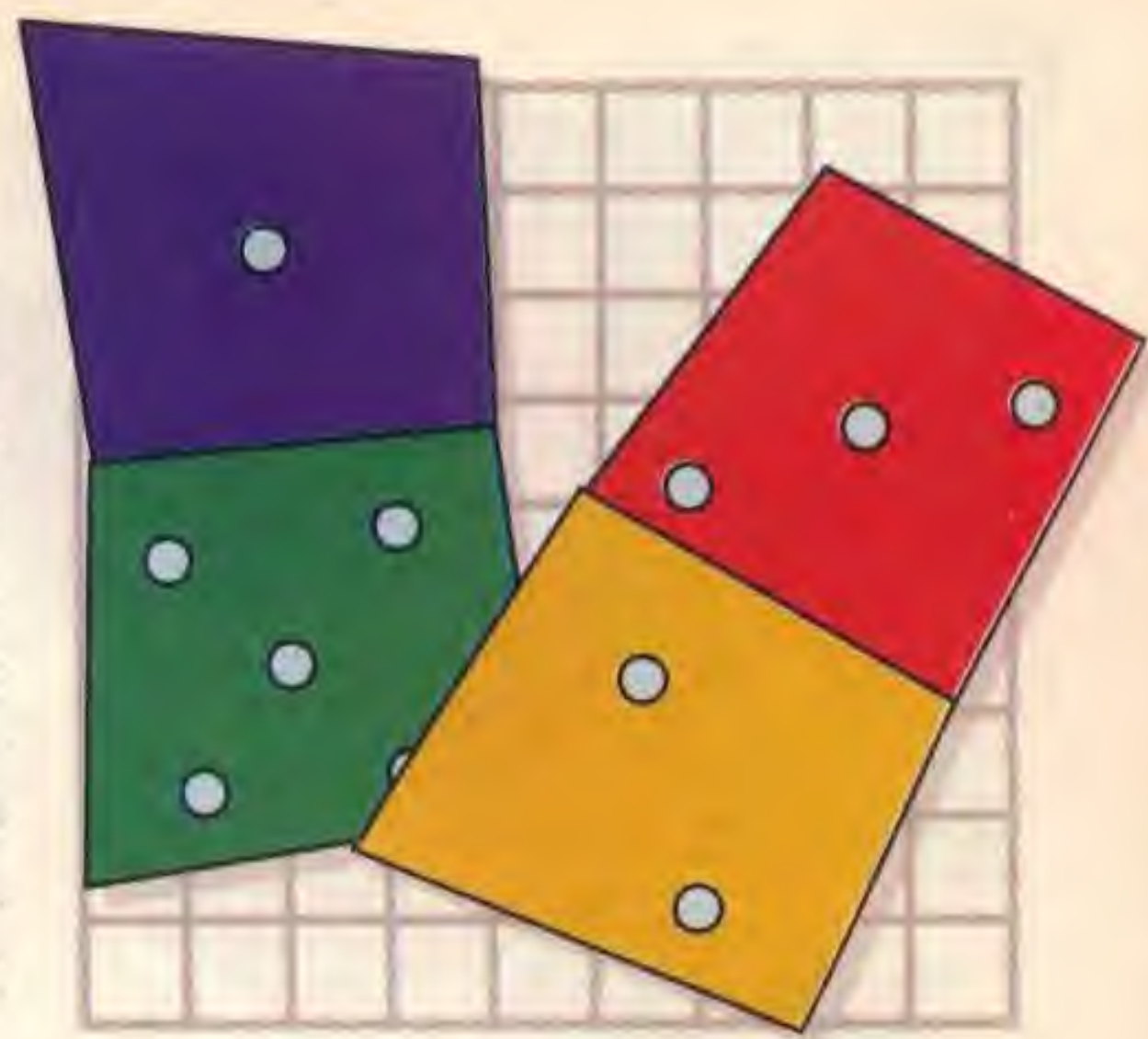
g. i tak dalej, aż do znudzenia...

Po zakupie przedmiotów można przejść do logiczno-przygodowej fazy gry — Exit Body.

Najpierw trzeba podskakiwać pod korbą studni, potem na niej — pojawi się kilka "baniak mydlanych", a później wiadro. Można wskoczyć do niego — skończy się to długim zjazdem w podziemia, w których znajduje się przybytek, zwany popularnie WC (dosyć dziwne położenie). Najpierw należy wkroczyć do damskiej toalety (no, no), zabrać puszkę Spiked Cola. Później zajrzeć do sąsiedniego pomieszczenia i skorzystać z czwartego, od prawej strony, pisuaru. Następnie szybko skierować się do wyjścia — śmierć przez utopienie w toalecie nie należy do największych przyjemności. Wzbierająca szybko woda wyniesie wia-

mie). Po jego wciśnięciu, w pustej dotychczas części ekranu, zjawia się osioł. Wizkid może teraz wyjść przez kłapę w suficie i wsiąść na niego. Jak wiadomo, osioł to zwierzę pociągowe o dobrze wyrobionym charakterze (czyt. uparte). Aby ruszyć go z miejsca należy skorzystać ze znanej powszechnie metody "kija i marchewki" — Carrot on Stick. Dosyć długa przejażdżka kończy się niespodziewanie i gwałtownie. Po krótkim locie Wizkid znajduje się w pobliżu Oxygen Machine — należy użyć elementu Token. Pojawi się wtedy kot i można spokojnie przejść do następnego poziomu...

Jak widać, gra jest rzeczywiście niesamowita. Na następnych poziomach pojawiają się bardziej skomplikowane zagadki. Jedną z największych zalet gry jest humor, może niezbyt subtelny i niezbyt wysokich lotów, ale... Wszystko w dobrej oprawie graficznej, przy dźwiękach niezłej muzyki. Pora odpowiedzieć na postawione we wstępie pytanie: Wizkid na entuzjazm po prostu zasługuje!



WIZKID

Sensible Soft./Ocean 92
Zręcznościowo-przygod.
Amiga, Atari ST

Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		85%
Pomysł		95%
Ogółem		90%

Jacek Ilczuk

W sklepie dostępne są następujące przedmioty:

Carrot on Stick — 100 USD
Newspaper — 50 USD
Blue Diamond — 250 USD

**RODZICE WIZKIDA
ZOSTALI PORWANI I
WYWIEZIENI NA ODLEGŁĄ
WYSPĘ. ICH SYN MUSI POSPIESZYĆ
NA RATUNEK. WRAZ Z NIM
WYRUSZAJĄ (DO OSTATECZ-
NEJ ROZGRYWKI) KOTY
— PO JEDNYM NA
KAŻDYM
Z DZIEWIĘCIU
POZIOMÓW**

Token — 150 USD
Star — 100 USD

Należy kupić pierwsze cztery. Jeżeli zabraknie gotówki, można przejść z powrotem do zręcznościowej fazy gry (Exit Head). W sklepie można wykorzystać taki scenariusz działania:

- trzeba mieć przynajmniej pięć gwiazdek (liczba żyć w aktualnie wykorzystywanym kredy cie),
- oprócz tego Wizkid powinien mieć minimum 100 USD,
- należy zakupić Star, w tym przypadku wiąże się to z nagrodą (200 USD), w efekcie na koncie pozostanie przynajmniej ta suma,

dro na powierzchnię.

Teraz można potrząsnąć dzwon-

kiem znajdującym się po lewej stronie ekranu. Z nieba niespodziewanie spadną drzwi. Za nimi znajduje się "sympatyczny" piesek. Można obłaskawić go przy pomocy gazety — Newspaper. Potem spokojnie przejść do następnego pomieszczenia.

Jest to mała klatka z dwiema platformami. Znajduje się tutaj odważnik o wadze 1 kg. Należy go zabrać i położyć na górnej półce, podobnie postąpić z odważnikiem 9 kg. Następnie ustawić Wizkida na górnej półce, przy ścianie. Powinien kilkakrotnie podskoczyć — uderzając głową, otworzy wtedy kłapę, pojawi się też przycisk (przy niższej platfor-



**JUŻ W PIERWSZYM TYGODNIU
SPRZEDAŻY GRY OKAZAŁO SIĘ,
ŻE BĘDZIE TO KOLEJNY KASO-
WY PRZEBÓJ FIRMY GREMLIN,
PORÓWNYWALNY JEDYNIEM
LEGENDARNYM JUŻ "KICK OFF
2".**

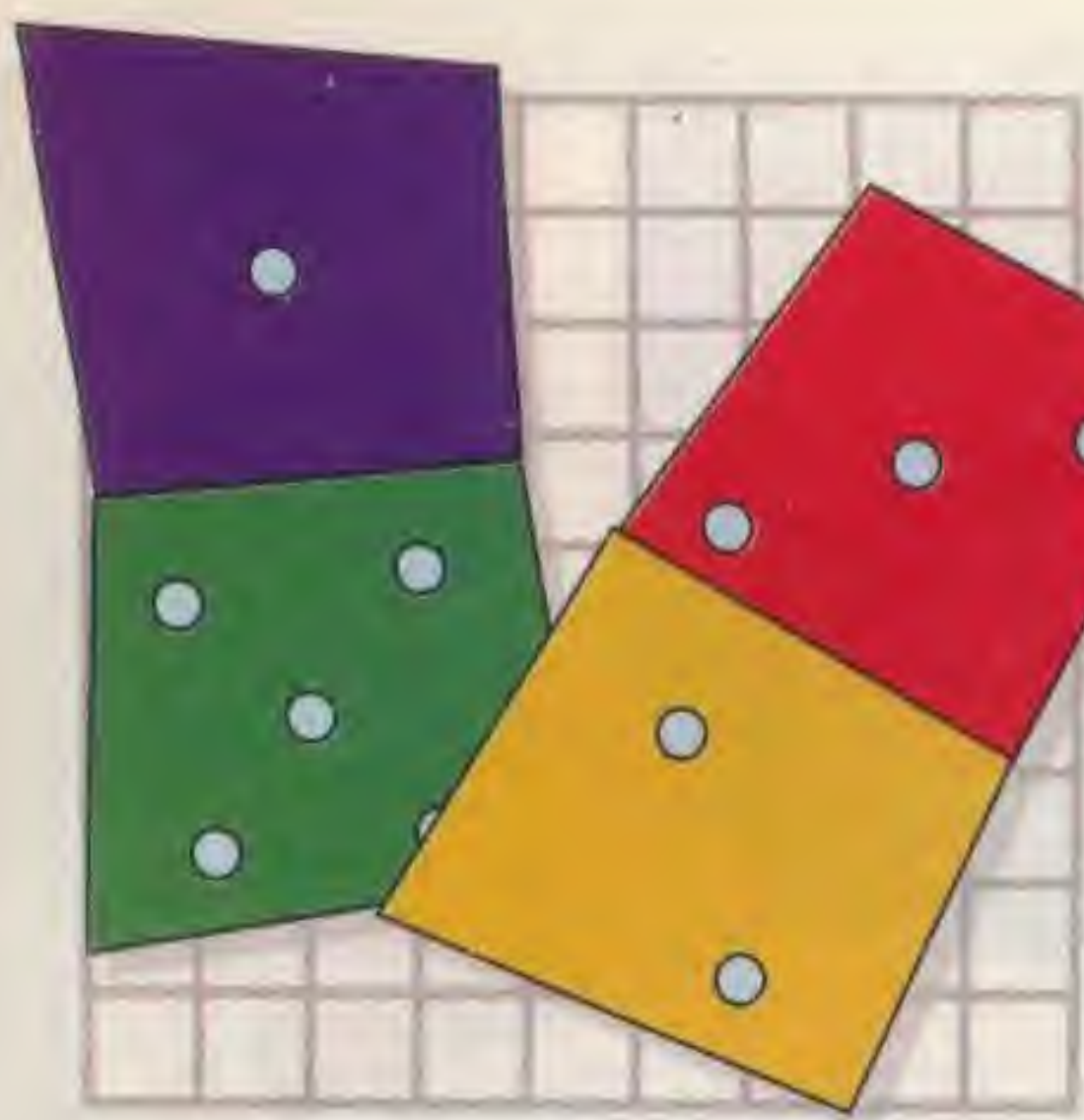
"Zool" zasłużył sobie na takie powodzenie. Nie jest to typowa gra platformowa typu skacz, strzelaj, zbieraj itd. Dodatkowymi zadaniami są w niej zagadki, które trzeba rozwiązać — np. zagrać kilka nut na pianinie, aby można było opuścić daną sekcję. Firma Gremlin przeznaczyła znaczną sumę pieniędzy na reklamę gry w formie ogłoszeń, plakatów, specjalnych kubków i koszulek reklamowych, a sympatyczny Ninja z wymiaru Nt stał się nawet "honorowym" przedstawicielem rodziny komputerów Amiga.

Tytułowy bohater przyczynił się do zwiększenia sprzedaży tych komputerów, gdyż prawie każda zachodnia firma posiadająca Amigi w swojej ofercie, dostarczała je wraz z tzw. Zool Pack — pięć świetnych gier, oczywiście z Zoolem na czele.

"Zool" jest grą platformową,

wyróżniającą się bardzo staranną animacją postaci, bajecznie kolorową grafiką, ciekawymi efektami dźwiękowymi i wciągającą akcją. Bohater gry został przeniesiony do innego systemu gwiazdowego, daleko od swojej macierzystej planety. Okazało się jednak, że jest to





tylko sprawdzian jego umiejętności. Zool musi dowieść Wysokiej Komisji, że zasługuje na miano międzygalaktycznego Wojownika Ninja.

Jego zadaniem jest szczęśliwe przedostanie się przez wszystkie siedem planet, rzy duże sekcje po każdej, co daje razem 21 etapów do przejścia. Oczywiście pełno tam niebezpieczeństw i pułapek, a także wrogich stworów. Po przedostaniu się przez kolejne 3 sekcje, przed wejściem

do następnego świata, czeka nadzwyczaj duży i trudny do zniszczenia strażnik. Tylko doskonale manewrowanie joystickiem (plus FIRE) daje szansę wygrania w tym pojedynku.

Musimy spełnić jeszcze kilka innych warunków, aby awansować do następnej sekcji. Należy kolekcjonować wszystkie napotkane (nieruchome i dość małe) przedmioty. Zebranie odpowiedniej ich liczby otworzy wrota do kolejnego etapu. Praktycznie w każdej sekcji jest zatrzesienie różnych ukrytych przedmiotów, bonusów, a nawet odrębnych gier(!). Dobrym przykładem może być taka sytuacja: gramy sobie spokojnie na drugim etapie, i nagle poprzez skok w odpowiednie miejsce zostajemy przeniesieni na planszę zupełnie innej gatunkowo gry — poziom przesuwającej się strzelaniny. Należy wtedy niszczyć wszystko, co będzie stawiało opór i przetrwać do końca (co jest niewątpliwie zadaniem bardzo trudnym). Inne przykłady: zagranie odpowiedniej melodii otwiera wejście do ukrytego poziomu, a zniszczenie pięścią ściany pozwala zdobyć bardzo cenne przedmioty, itp.



I n n e przydatne bonusy, to: bomba — niszczy wszystko

co wrogi na ekranie gry, super-skok — umożliwia dostanie się na wyższe platformy, brat-widmo — cień, który wykonuje wszystko, co zrobił Zool, lecz z dwusekundowym opóźnieniem, tarcza — chroni przed kolcami.

Na Zoola czekają całe zastępy wstrętnych stworków, które chcą go powstrzymać w drodze do celu. Wszystkie kreatury są uzależnione od scenerii danego świata (o których za chwilę) i bardzo często wyglądają jak przedmioty znane nam z rzeczywistości, których przynigdy nie posądzalibyśmy o tak złośliwy charakter. Stworki różnią się od siebie nie tylko wyglądem, lecz również sposobami walki. Praktycznie wszystkie z nich (poza strażnikami wejść) można łatwo zniszczyć, jeśli oczywiście uda nam się je

"namierzyć". Niektóre stworki wyskakują z różnych ukrytych i słabo widocznych miejsc, by wykorzystując zaskoczenie, odebrać Zoolowi nieco energii.

Niestety, są też potwory, których nie możemy zniszczyć w żaden sposób, podczas gdy one z łatwością mogą odebrać nam energię. Należą do nich kolczaste stworki, poruszające się w górę i w dół po ścianach pierwszego świata.

Ola urozmaicenia gry istnieją jeszcze pułapki. Zdecydowanie najbardziej pospolite i najpopularniejsze są kolce, na które bardzo łatwo wpaść i stracić energię. Istnieją również inne "naturalne" niebezpieczeństwa, jak woda, czy wysuwająca się z ziemi wieża, a także świece, zapalniki, piłki kolczaste i niekolczaste itd. Niektóre z nich możemy zniszczyć (np. kule bez kolców), jednak większość będzie poza zasięgiem wszystkich broni Zoola.

Istnieje wiele sposobów ominięcia niebezpieczeństw. Często zdarza się, że przyczyną naszego upadku na kolce jest zbyt słaby most, który nie utrzyma zbyt długo naszej wagi. Należy szybko po nim przebiec. Aby ominąć kolczaste kule, pchamy

odpowiedni lewarek, który spowoduje chwilowe uniesienie się przeszkody i umożliwi dalszą wędrówkę.

Zool nie jest oczywiście bezbronny, może w różny sposób walczyć z przeciwnościami losu. Pierwszy z tych sposobów, moim zdaniem najlepszy ze względu na szybkość i skuteczność to "firmowy" atak bohatera, czyli SSS (Spining Sword Slice — wirujące cięcie mieczem). Zniszczy to każdego wroga (poza strażnikami), a także napotkany rój os. Następną bronią Zoola są kule ogniste, generowane poprzez siłę woli, które zniszczą prawie każdego wroga. Jest to z pewnością najprostsze rozwiązanie, lecz czasami zawodzi, ze względu na strukturę niektórych potworków. Np. delikwenci z drugiego poziomu są zbudowani tak, aby odbić każdą kulę pod kątem 90 stopni. Przeciwno nim używamy innych metod walki.

Kolejną możliwością ataku jest uderzenie pięścią lub kopnięcie.



n i e - zbyt skuteczne — za mały zasięg. Jest jeszcze jedna metoda: w biegu możemy pchnąć joystick w dół, co spowoduje kopnięcie w poslizgu. Bardzo przydatny atak, szczególnie w drugim etapie. Ostatnim sposobem zabijania wsędobylskich stworków jest po prostu naskoczenie im na głowę. Należy przy tym uważać, gdyż nie zawsze wyładowujemy w odpowiednim miejscu.

Niestety, po dotknięciu jakiegokolwiek stworka lub pułapki, Zool traci jedną z trzech drogocennych jednostek siły. Po stracie wszystkich jednostek lub po upływie limitu czasu, bohater traci jedno z pięciu żyć. Poziom energii możemy uzupełnić poprzez złapanie muchy, która wylatuje czasami z potworków po ich zniszczeniu. Podróżując przez różne zakamarki, możemy znaleźć drogocenne życia, bonus hamujący upływ czasu i inne cenne ułatwienia.

Grę zaczynamy w Świecie Słodocy. Jak zapewne się domyślicie, Zool będzie podróżo-

wał wśród różnych czekoladek, lizaków, laski itp. Ciekawostka — sponsorem jest producent lizaków Chupa Chups. Po udanym przejściu tego świata musimy pamiętać, że była to dopiero 1/6 całej gry, a czekają na nas: Świat Muzyczny, Świat Owocowy — moim zdaniem najładniejszy, Świat Narzędzi, Świat Zabawek oraz ostatecznie Świat Zabaw — znacznie różniący się od poprzedniego, w którym czekają nas dwie niespodzianki.

Podam teraz kilka podpowiedzi do gry:

1. Otoczenie może kryć wiele przedmiotów (spróbuj użyć SSS na lizaku Chupa Chups w pierwszym etapie, a na średniej wielkości marchewce w trzecim).
2. Osy należy zabijać jak najszybciej, mnożą się błyskawicznie.

3. Uderzenie pięścią w niektóre ze ścian może dużo ujawnić.
4. Na ostatnim poziomie wsędobylskie młotki po uderzeniu w odpowiednią rzecz wybiją Zoola do góry.

Ciekaw jestem, czy ktoś jest w stanie pobić mój rekord: 49 sekund — Sekcja 1-1 (bez ułatwień!), poziom trudności — Normal, szybkość — Normal, Inertia — On!

Za rekomendację "Zoola" niech służy fakt, że zdobył on trzy cenne nagrody: Najlepsza Gra Roku 1992, Najlepsza Postać W Grze, Najlepsze Efekty Dźwiękowe W Grze.

Opis powstał na podstawie wersji gry na Amigę.

Szymon Grabowski.

ZOOL			
Gremlin Graphics 1992			
Zręcznościowa			
Amiga, Atari ST, IBM PC			
Grafika		90%	
Dźwięk		85%	
Grywalność		90%	
Pomysł		85%	
Ogółem		90%	

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks programów

ADVENTURE OF MOKTAR (Amiga)	36	HIRED GUNS (Amiga)	40	R-TYPE (Amiga)	44
ADVENTURES OF ROBIN HOOD (Amiga)	36	IKARI WARRIORS (Amiga)	40	SAVAGE (Amiga)	44
AFTER MIDNIGHT (IBM PC)	36	IMMORTAL (Amiga)	40	SHADOW DANCER (Amiga)	44
ALIEN BREED'92 (Amiga)	36	ISHAR (Amiga, Atari ST, IBM PC)	40	SILK WORM (Amiga)	44
ALLEY CAT (IBM PC)	36	IVANHOE (Amiga)	40	SKIDZ (Amiga)	44
ASSASSIN (Amiga)	36	JUMPING JACK'SON (Amiga)	40	SINK OR SWIM (Amiga)	44
ASTERIX (Amiga)	36	LEMMINGS II (Atari ST)	40	STONE AGE (Amiga)	44
ATOMIX (Amiga)	36	LEISURE SUIT LARRY I (Amiga)	40	STORMLORD (Amiga, Atari ST)	44
A-TRAIN (Amiga)	36	LEONARDO (Amiga)	40	STREET FIGHTER (Amiga)	45
BATTLE ISLE (Amiga)	36	LINE OF FIRE (Amiga)	41	STRIDER (Amiga)	45
BATTLE CHESS (Atari ST)	37	LOST VIKINGS (Amiga)	41	STRIDER 2 (Amiga)	45
BATTLE SQUADRON (Amiga)	37	LOTUS TURBO CHALLENGE (Amiga)	41	SUPER CARS (Amiga)	45
BEAVERS (IBM PC)	37	LOTUS CHALLENGE II (Amiga)	41	SUPER CARS 2 (Amiga)	45
BUBBLE BOBBLE (Atari ST)	37	MEGA-LO-MANIA (Amiga)	41	SUPER CARS 2 (Atari ST)	45
CAR VUP (Amiga)	37	MEGA-LO-MANIA (Atari ST)	41	SUPERFROG (Amiga)	45
CHAOS ENGINE (Amiga)	37	MIDNIGHT RESISTANCE (Amiga)	41	SUPER HANG-ON (Amiga)	45
CHASE HQ (Amiga)	37	NARCO POLICE (Amiga)	41	SYNDICATE (IBM PC)	45
CIVILIZATION (Amiga, Atari ST, IBM PC)	37	NARCO POLICE (Atari ST)	41	SWORD OF SODAN (Amiga)	45
DARKSIDE (Amiga)	37	NAVY SEALS (Amiga)	41	TEST DRIVE (Amiga)	45
DENARIS (Amiga)	37	NICK FALDO'S GOLF (Amiga)	41	TEST DRIVE 2 — The Duel (Amiga)	45
DESERT STRIKE (Amiga)	37	NICKY 2 (Amiga)	41	THEATRE OF DEATH (Amiga)	46
DOGS OF WAR (Amiga)	38	NIGHT SHIFT (Amiga)	42	THUNDERBLADE (Amiga)	46
DOOM (IBM PC)	38	ONE STEP BEYOND (Amiga)	42	TIME MACHINE (Amiga)	46
DOUBLE DRAGON (Amiga)	38	OUTRUN (Amiga)	42	TOTAL RECALL (Amiga)	46
DRAGON BREED (Amiga)	38	PARADROID (Amiga)	42	TOYOTA CELICA RALLY (Amiga)	46
DRAGONS LAIR II (IBM PC)	38	PARASOL STARS (Amiga, Atari ST)	42	TRANSARCTICA (Amiga)	46
DRAGON NINJA (Amiga)	38	PEGASUS (Amiga)	42	TURN IT (Amiga)	46
DRAGON SCAPE (Amiga)	38	PIPEMANIA (Amiga)	42	TURRICAN (Amiga)	46
DRIVING FORCE (Amiga)	38	POPULOUS II (IBM PC)	42	TURRICAN 2 (Amiga)	46
DYNAMITE DUX (Amiga)	38	POWER (Amiga)	42	UGH! (IBM PC)	46
DYNASTY WARS (Amiga)	38	POWERMONGER (Atari ST)	42	UNTOUCHABLES	49
ELECTRO BODY (IBM PC)	38	P.P. HAMMER (Amiga)	43	VETERAN (Amiga)	49
ELEPHANT ANTICS (Amiga)	38	PREDATOR (Amiga)	43	VIGILANTE (Amiga)	49
E-MOTION (Amiga)	38	PREDATOR 2 (Amiga)	43	VIKING CHILD - PROPHECY I (Amiga)	49
ENDURO RACER (Amiga)	38	PREMIERE (Amiga)	43	WALKER (Amiga)	49
EYE OF THE BEHOLDER 2	38	PREMIER MANAGER (Amiga)	43	WARZONE (Amiga)	49
F-117A NIGHTHAWK (IBM PC)	39	PRINCE OF PERSIA (Amiga)	43	WINGS OF FURY (Amiga)	49
FERNANDEZ MUST DIE! (Amiga)	39	RAIDER (Amiga)	43	WOLFCHILD (Amiga, Atari ST)	49
FULL CONTACT (Amiga)	39	RAMBO III (Amiga)	43	WOLFENSTEIN 3-D (IBM PC)	49
GALAXY FORCE 2 (Amiga)	40	RETURN OF THE JEDI (Amiga, Atari ST)	43	WOODY'S WORLD (Amiga)	50
GAME OVER 2 (Amiga)	40	RETURN TO GENESIS (Amiga)	43	XENON 2 MEGABLAST (Amiga)	50
GOLDEN AXE (IBM PC)	40	RICK DANGEROUS 2 (Amiga)	43	X-OUT (Amiga)	50
GRAND PRIX CIRCUIT (IBM PC)	40	ROAD RASH 2 (Amiga)	43	XYBOTS (Amiga, Atari ST)	50
HADES NEBULA (Amiga)	40	ROBOCOP (Amiga)	43	ZIRIAX (Amiga)	50
HAMMER FIST (Amiga)	40	ROBOCOP 2 (Amiga)	43	ZOOL (Amiga)	50
		RODLAND (Amiga)	43	ZOOM (Amiga)	50
		ROLLING THUNDER (Amiga)	44	Z-OUT (Amiga)	50

TIPS & TRICKS — zgodnie z życzeniami Czytelników zwiększyliśmy objętość wkładki "tete"! Materiał uporządkowany jest alfabetycznie (tytułami gier), w nawiasie podajemy rodzaj komputera, na jakim Tip powinien działać. Każda pozycja ma swojego autora — szperacza.

Nie zawiedliście nas! Otrzymaliśmy duuużo listów z tipami, uwagami i z różnymi takimi propozycjami. Cieszymy się jak dzieci i prosimy: więcej, gęściej, lepiej! Niestety, część tej korespondencji padła łupem pospolitego złodzieja, prosimy zatem osoby, które nie ujrzały swoich propozycji na łamach bieżącej wkładki "tete", o powtórne przysłanie nam swoich sztuczek.

Hej! Nie wszystkim podobały się rysunekzki w "tete". No i bardzo dobrze! Czekamy zatem na efekty Waszej — marginesowo - szkolnej, rysowanej, malowanej, bądź psikaney — Twórczości.

Główną Nagrodę "tete" — 3 mln złotych — w nieustającym konkursie na najlepszy, najciekawszy TIP miesiąca, zdobył TOMASZ CEJNER z Bielsko-Białej za tip do PEŁNEJ wersji gry Wolfenstein 3-D. Gratulujemy! Każdy ma szansę w tym konkursie. Wystarczy trochę poszperać i zbiór swoich propozycji przesać na adres redakcji Gamblera, z dopiskiem "tete".

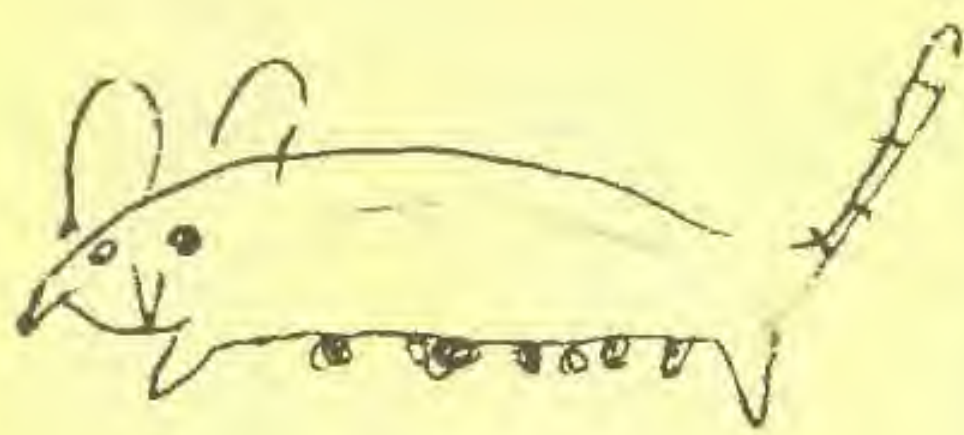
Przypominamy, w każdej wkładce "tete" dajemy jeden wymyślony przez nas Tip do gry, która nie istnieje. Każdy, kto odgadnie, która to gra, i przyśle prawidłową odpowiedź, może wylosować ciekawą grę z polską instrukcją obsługi. W numerze 0/93 Gamblera "fałszywką" była gra Dragons and Virgins. Otrzymaliśmy tylko 2 (dwie) prawidłowe odpowiedzi, nagrody otrzymują: Tomasz Barszcz z Lublina i Rafał Wywłół z Katowic.

Imć Mutator

ADVENTURE OF MOKTAR (Amiga)

Kody do poszczególnych poziomów:

1. 6752
2. 2845
3. 3559
4. 1015
5. 9822
6. 7541
8. 2466



Marcin Pióro (Polska)

ADVENTURES OF ROBIN HOOD (Amiga)

Kilka niezbędnych wskazówek:

1. Poczekaj, aż zostanie wydana ustawa zakazująca polowania na jelenie. Strażnicy przyłapią chłopca na kłusownictwie i będą chcieli go powiesić. Oczywiście staniesz w obronie głodnego biedaka, a wtedy Szkarłatny Will przyłączy się do Ciebie i ofiaruje róg, niezbędny do przywołania leśnej drużyny.
2. Udaj się do pustelnika, porozmawiaj z nim uprzejmie, a dostaniesz mapę.
3. Podrywaj Marion, aż otrzymasz od niej pierścień, który umożliwi Ci zajrzeć głęboko w czyjąś duszę.
4. Przyczaj się na drodze między zamkiem a opactwem, a gdy pojawi się gruby mnich — braciszek Tuck, odbierz mu pękate od złota mieszki i przekonaj go, aby się do Ciebie przyłączył.
5. Ulżyj w cierpieniu bestii z jaskini (wyjmij dokucający jej cierni), otrzymasz w podziękę piorun, którym ją czym prędzej zabij (człowiek zwierzakowi... człowiekiem!).
6. Pogadaj z kaczką z zamkowego jeziora, odbierz jej pióro (nawet siłą).
7. Poszukaj cennego grzyba (wskrzesza zabitych!), przypomina zrobione z białych kwiatów kółko.
8. Udaj się na południe, znajdziesz tam wysepkę, do której dostępu będzie bronił Mały John. Walcz z nim, nawet jak przegrasz — zyskasz przyjaciela.
9. Robin Hood nie może się obejść bez poparcia pospólstwa z hrabstwa Nottingham. A oto jeden ze sposobów zdobycia popularności: zaatakuj strażnika w zamku, następnie uderz w niego piorunem i "w nogi".
10. Dalej radź sobie sam...

Tomasz Barszcz (Lublin)

AFTER MIDNIGHT (IBM PC)

Nie możesz przejść Dark Corridors? Oto właściwa trasa:

N, E, N, E, S, S, S, E, N, E, N, W, N, N, W, W, N, W, S, W, S, S, W, S, E, S, E, N.

Badman (Warszawa)

ALIEN BREED'92 (Amiga)

Troszeczkę kodów do wpisania:

WON THE POOLS, BANK RAID, JUST CALL ME MOGGY, ALIENS ARE BENDERS, KEY TO THE CITY, JESUS THIS JIM BEAM IS GOOD STUFF, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY, SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED, STEVIE WONDER, ST EMULA-

TOR, KNACKERED JOYSTICK, ELVIS MODE, THE IRAQUIS MADE THE WEAPON, MR YALE OR WHAT, WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL, AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, VAD ADDER, LEEDS UNITED, KOKKOSLAVEN, GENERAL MOTORS, JANUARY SALE NOW ON, PC EMULATOR, I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE, ST USERS, CATH, GINGER NODDY, ME ANDREAS, LINDA KYSINGER, DEPECHE, RON, BERING, ULRIKA, TEQUILA, TGM, TILT, K MAGAZINE, BOWERCLAN, JUNIOR MCMILLAN, HALLA, JOYCIE BABES, SHAUN WAKEFIELD, CRAIG WAKEFIELD, DARREN WAKEFIELD, ANDY ROBINSON, NICK ROBINSON, ELAINE ROBINSON, ANTI ACTION.

Tomasz Doroz (Łódź)

ALLEY CAT (IBM PC)

Kotek ma za mało zapasowych duszyczek? Naciśnij więc klawisze CTRL + 9 podczas gry, a ofiarujesz mu w sumie dziewięć żyć.

Kazimierz Marczak (Mogilno k/Rossoszycy)

ASSASSIN (Amiga)

Nabij tyle punkciaków, żeby dostać się do High Score, a tam dla pewnych ciekawych efektów możesz wpisać następujące kody:

PSIONIC SYSTEMS, ASSASSIN, SUPERFROG, BODY BLOWS, THE ONE AND ONLY, PROJECT X, ALIEN BREED.

Tomasz Doroz (Łódź)

ASTERIX (Amiga)

Użycie klawisza F7 dodaje energii.

Darek (Sochaczew)

ATOMIX (Amiga)

Naciśnij HELP i wpisz z klawiatury hasło TIME.

Borek (Wrocław)

A-TRAIN (Amiga)

Podczas gry napisz CHEATERCHEATERWIMP (bez spacji), a dostaniesz 50,000,000 zielonych.

Tomasz Doroz (Łódź)

BATTLE ISLE (Amiga)

Kody do gry na jednego gracza

1 — LUNAR	9 — RANGG	17 — KARST
2 — LUTOF	10 — FILMO	18 — KANTO
3 — SONIX	11 — FIEST	19 — KAROT
4 — SOWYN	12 — FINXT	20 — KAISR
5 — SOSOO	13 — EBENE	21 — SYBIL
6 — SONAF	14 — EBSYL	22 — SFINX
7 — RACHE	15 — EBONY	23 — SYNOM
8 — RAMPE	16 — EBTAR	32 — DIONE

i na dwóch graczy

24 LUPOS	29 — EBTON
25 — SONNE	30 — KABEL

26 — SOTEX 31 — SYTAX
27 — RASEN 32 — NAIAD
28 — FISCH

Tomasz Doroz (Łódź)

BATTLE CHESS (Atari ST)

Pod klawiszami funkcyjnymi: F1, F5, F6, F10 — ukryty jest pokaz animacji figur.

Kajko i Kokosz (Poznań)

BATTLE SQUADRON (Amiga)

Wpisz z klawiatury hasło CASTOR, aby zostać niewidzialnym oraz ELECTRONIC (podczas oglądania czołówek), aby zmieniać niektóre opcje gry.

Klawisze F1 do F5 zmieniają siłę ognia Twojej broni, a F6 do F10 jej rodzaj.

Ninja (Żołędowo)

BEAVERS (IBM PC)

Na początku gry wpisz BIGBIGBIG (bez żadnej spacji), a potem F2 omija poziom.

Tomasz Doroz, Łódź

BUBBLE BOBBLE (Atari ST)

Przed "zbąbelkowaniem" ostatniego na planszy potworka wytwórz jak najwięcej bąbelków. Po załatwieniu tego ostatniego stworka, na niektórych planszach (zwłaszcza pierwszych) bąbelki zamieniają się w owoce.

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

CAR VUP (Amiga)

Oto kilka przydatnych kodów:

ARNIECAR — 100 tys. pkt,
PUSSYCAT — dziewięć żyć,
BUMPER — odporność na zderzenia,
WHOOPIE — prehistoryczna scenografia,
WOAARRGGH — przyspieszenie na zakrętach.

Borek (Wrocław)

CHAOS ENGINE (Amiga)

Gracz Preacher

LEVEL 2 — 84VHYSQC3V1#
LEVEL 3 — HALNFY2461G4
LEVEL 4 — 155PLV6W62HD

Gracz Brigand

LEVEL 2 — 6#70L5X883#K
LEVEL 3 — X5KWPJRBBF6D
LEVEL 4 — J5LMBFM##41Q

Gracz Thug

LEVEL 2 — 4RGLN7CSJQLF
LEVEL 3 — F666T5DLGNN8
LEVEL 4 — 511KWFXGOT52



Gracz Gentleman

LEVEL 2 — 2YQOKJOCT7NK
LEVEL 3 — 1SLF9H92VF#H
LEVEL 4 — 5JNPWTIKVBF9

Gracz Navvie

LEVEL 2 — 1XR1XOPRPZ5T
LEVEL 3 — ORLM1B4X1LVH
LEVEL 4 — 4H12534J93DY

Gracz Mercenary

LEVEL 2 — 599X##1ZWBND
LEVEL 3 — X5NOGD1TZPMJ
LEVEL 4 — 4OM1W#7WLWFC



Tomasz Doroz (Łódź)

CHASE HQ (Amiga)

Podczas gry przytrzymaj lewy przycisk myszy oraz Fire w joysticku (równocześnie), teraz wpisz GROWLER, a naciśnięcie klawisza "T" da Ci pełny limit czasu.

Tomasz Trzmielewski (Parczew)

CIVILIZATION (Amiga, Atari ST, IBM PC)

Zaawansowani gracze wiedzą, że karawany mogą przyspieszać budowanie cudów świata (opcja "Help build wonder" przy wejściu do miasta) — dodają wtedy do pola produkcji 50 tarcz, nie mogą natomiast pomóc w przypadku innych obiektów, co stanowiłoby znaczące ułatwienie.

Rozwiązanie tego problemu jest dość proste — przemianowujemy przedmiot produkcji na cud świata, wchodzimy do miasta karawanami, następnie wracamy do poprzedniej nazwy.

Zastosowanie tej sztuczki pozwala na gromadzenie zapasu tarcz do użycia w dowolnym, wybranym przez nas, momencie.

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

DARKSIDE (Amiga)

Naciśnij klawisze 2 i 8 oraz Fire w joysticku — obejrzyj sobie portrety autorów gry.

Borek (Wrocław)

DENARIS (Amiga)

Po wybraniu rodzaju gry możesz włączyć opcję treningową — wciśnij wtedy klawisz Z. Następnie podłącz mysz do portu nr 2 i trzymaj wciśnięty prawy przycisk myszy w czasie, gdy gra się ładuje.

Borek (Wrocław)

DESERT STRIKE (Amiga)

Mała pomoc dla początkujących graczy:
Level 1 (AIR SUPERIORITY) — AAAAAAA
Level 2 (SCUD BUSTER) — BQJMAEK

Paweł Oramus (Kraków)

DOGS OF WAR (Amiga)

W czasie gry wpisz hasło TIMBO, teraz naciskasz F5 i jesteś nietykalny.

Borek (Wrocław)

DOOM (IBM PC)

Fajna gra, lecz czasami denerwuje liczbą różnych stworów. Można sobie pomóc zaglądając do katalogu DOOMDATA, znajdziesz tam zapisane gry. Na początku znajduje się zapis, który podajemy podczas "sejwowania".

OFFSET 56 h — stan zdrowia
 OFFSET 5A h — wytrzymałość "pancerza"
 OFFSET CE H — amunicja pistoletowa i do działka
 OFFSET D2 h — naboje do strzelby
 OFFSET DA h — zapas pocisków do bazooki

Testowane z wersją Shareware, kto sprawdzi na pełnej wersji?

Tomek Cejner (Bielsko-Biała)

DOUBLE DRAGON (Amiga)

Niesamowitą żywotność zdobędziesz w nietypowy sposób. Podłącz obydwa joysticki, uruchom grę na dwóch zawodników, następnie przyduś jednocześnie przyciski Fire w obydwu joystickach i klawisz ESCAPE.

Ninja (Żołędowo)

DRAGON BREED (Amiga)

Po zatrzymaniu gry wpisz z klawiatury hasło IREM, naciskając teraz klawisz N przechodzisz do następnego poziomu.

Damian (Łódź)

DRAGONS LAIR II (IBM PC)

Zapisz stan gry na dysku, naciskając klawisz "S". W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na "c", otrzymasz 99 życie po ponownym wczytaniu gry.

Kazimierz Marczak (Mogilno k/ Rossoszycy)

DRAGON NINJA (Amiga)

W trakcie gry wpisz TERRIFIC, uaktywnisz dwa chwyt (klawisze):

F3 — nieśmiertelność,
 L — następny poziom.

Damian (Łódź)

DRAGON SCAPE (Amiga)

Naciśnięcie klawiszy TAB i 2 — przejście do następnego etapu gry.

Ninja (Żołędowo)

DRIVING FORCE (Amiga)

Poczekaj, aż ukaże się główne menu programu,

teraz kliknij kursorem myszy na dwóch literach 'I' w napisie 'DRIVING'. Spowoduje to dość ciekawy efekt: gdy rozpoczniesz jazdę, samochód nie będzie zjeżdżał z drogi, ale może być obłukiwany przez innych użytkowników dróg i mostów.

Borek (Wrocław)

DYNAMITE DUX (Amiga)

Na ekranie tytułowym napisz CHEAT, klawiszami funkcyjnymi F1 do F6 możesz zmieniać poziomy gry.

Młetus (Warszawa)

DYNASTY WARS (Amiga)

Wpisz hasło CHEAT MODE podczas wyświetlania tytułowego ekranu, a klawisz F2 przeniesie do następnego poziomu gry.

Damian (Łódź)

ELECTRO BODY (IBM PC)

Kody do drugiego poziomu:

J — 9, 2, 4, 1
 K — 7, 4, 1, 1
 P — 11, 3, 1, 1
 Q — 7, 2, 10, 6

Baltazar (Kielce)

ELEPHANT ANTICS (Amiga)

Wpisz ITCHYARSEHOLES. Gdy ujrzysz tytułowy obrazek, zostaniesz nieśmiertelnym.

Marek (Zielona Góra)

E-MOTION (Amiga)

W trakcie wyświetlania tytułowego obrazka wpisz MOONUNIT i potwierdź klawiszem RETURN. Będziesz teraz mógł wypróbować klawisze:

F1 — następny poziom,
 F2 — poprzedni poziom,
 F3 — skok 10 poziomów naprzód,
 F4 — skok 10 poziomów do tyłu.

Borek (Wrocław)

ENDURO RACER (Amiga)

Bezpośrednio po odliczaniu wpisz szybko hasło CHEAT, otrzymasz dodatkowe możliwości:

T — dodatkowe 10 sekund,
 F — większą prędkość (210 km/h),
 S — jeden odcinek trasy do przodu.

Robert (Kraków)

EYE OF THE BEHOLDER 2

Mapy do "Eye of the Beholder 2" — pięć poziomów od drzwi oznaczonych "Mark of the Moon"

W północno-zachodnim kącie poziomu 2 i na poziomie 4 znajdują się ruchome mury, co jest zaznaczone na mapach. Nie jest to żaden problem, jeśli się uważa. Schody nie zawsze prowadzą na nowy poziom.

Wchodząc na nie, pojawiaasz się na drugich schodach tak samo oznaczonych na mapie. Teleport T3 na poziomie 4 jest do jednorazowego użytku — potem się nie wyłącza.

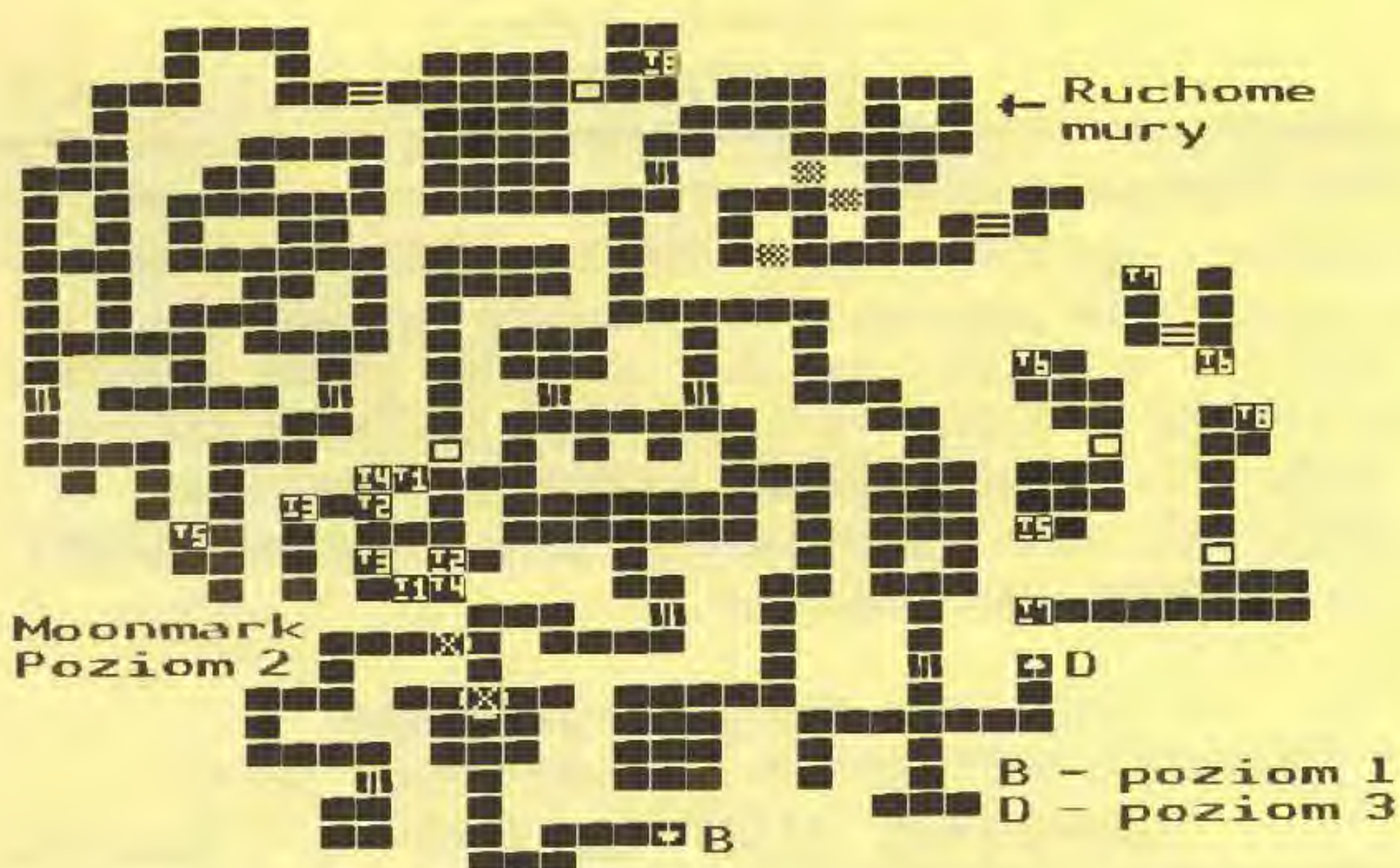
LEGENDA:

- ↑ Schody w górę
- ↓ Schody w dół
- ≡ Drzwi
- Fałszywy mur
- ⊗ Tajne przejście — otwierać od rozjaśnionej strony
- ⊗ To pole zmienia kierunek marszu
- T Teleport
- T Wyjście z teleportu

A — do Cleric Barracks
B — poziom 2

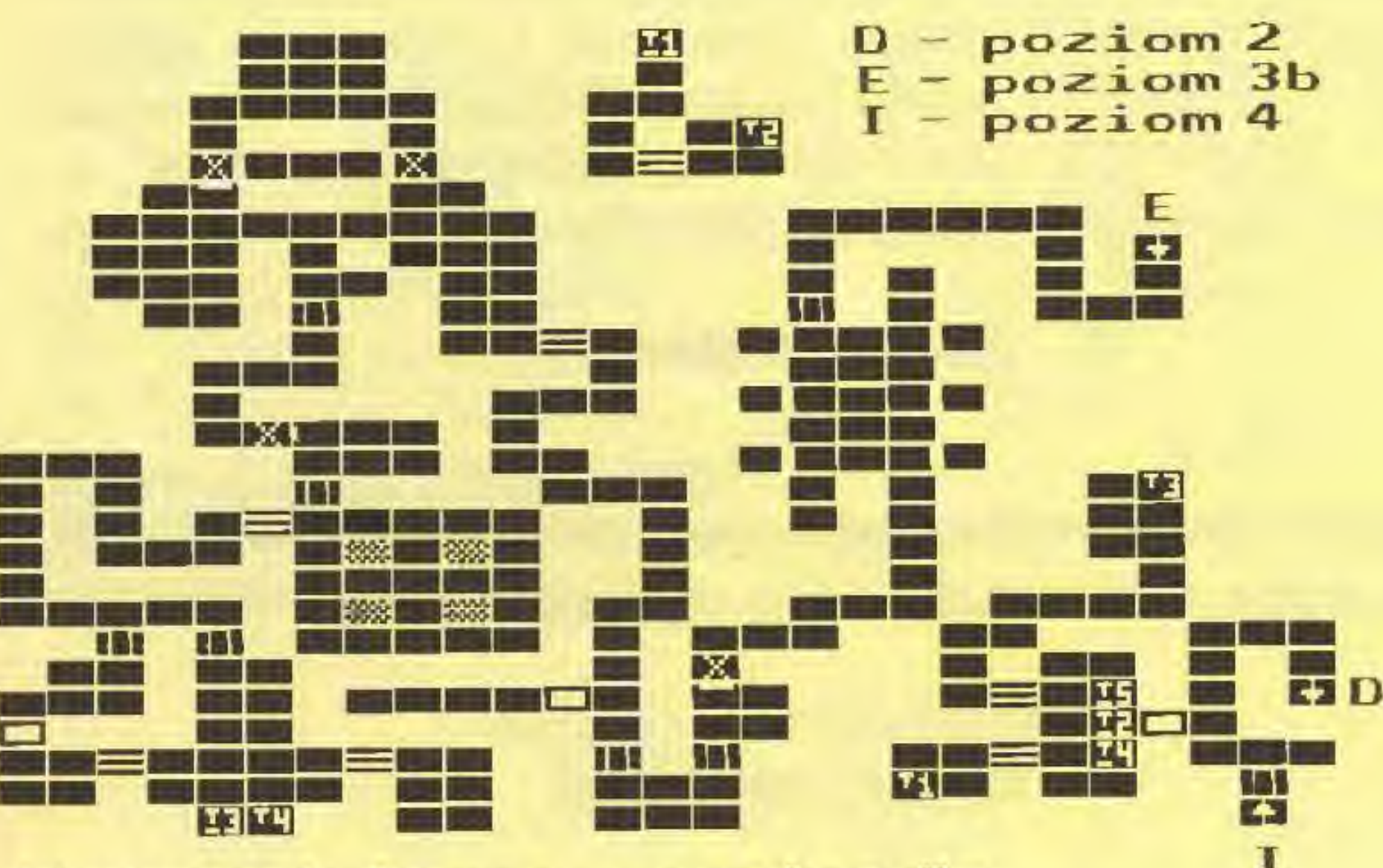


Moonmark Tower — poziom 1

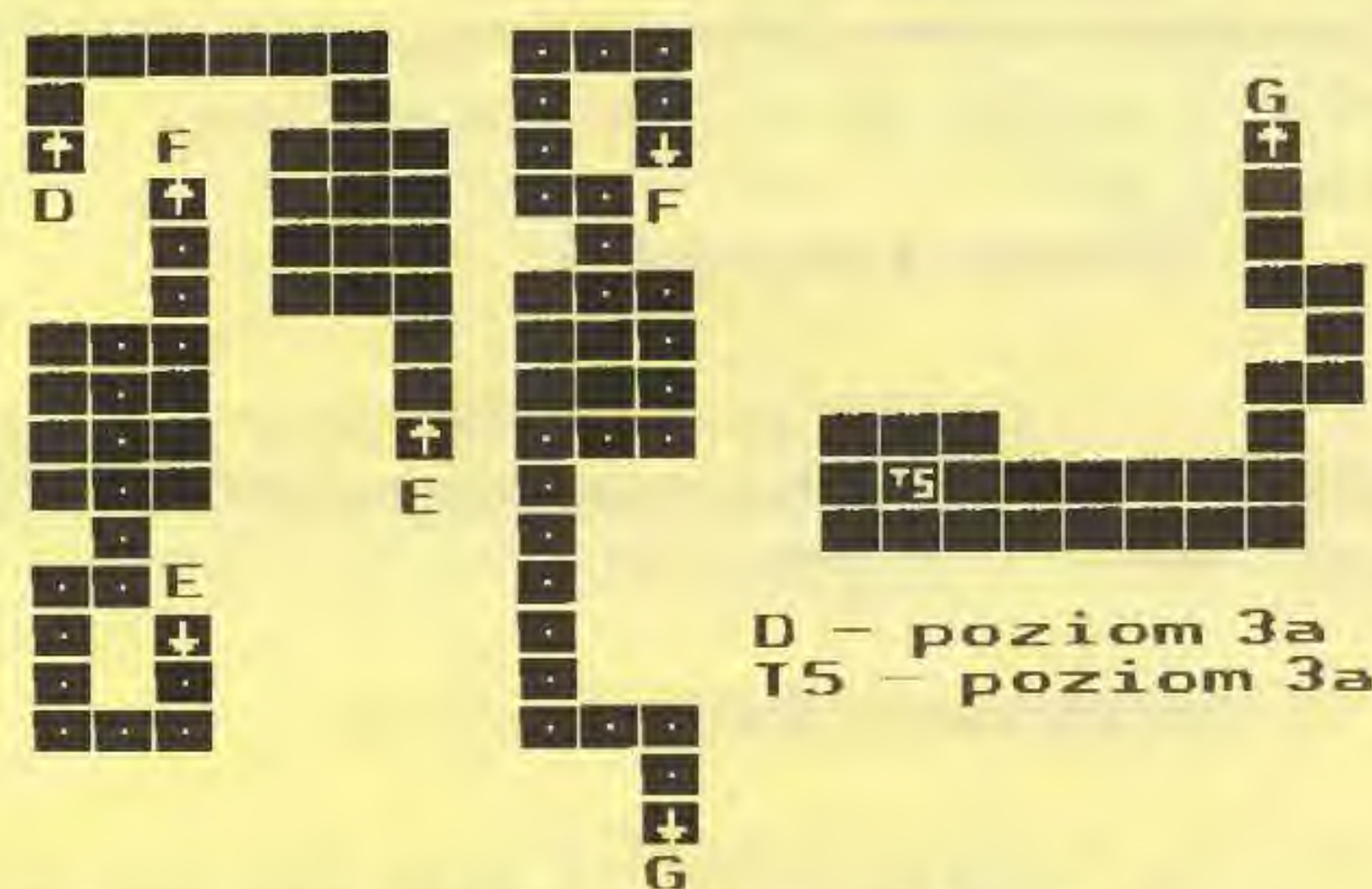


Moonmark Poziom 2

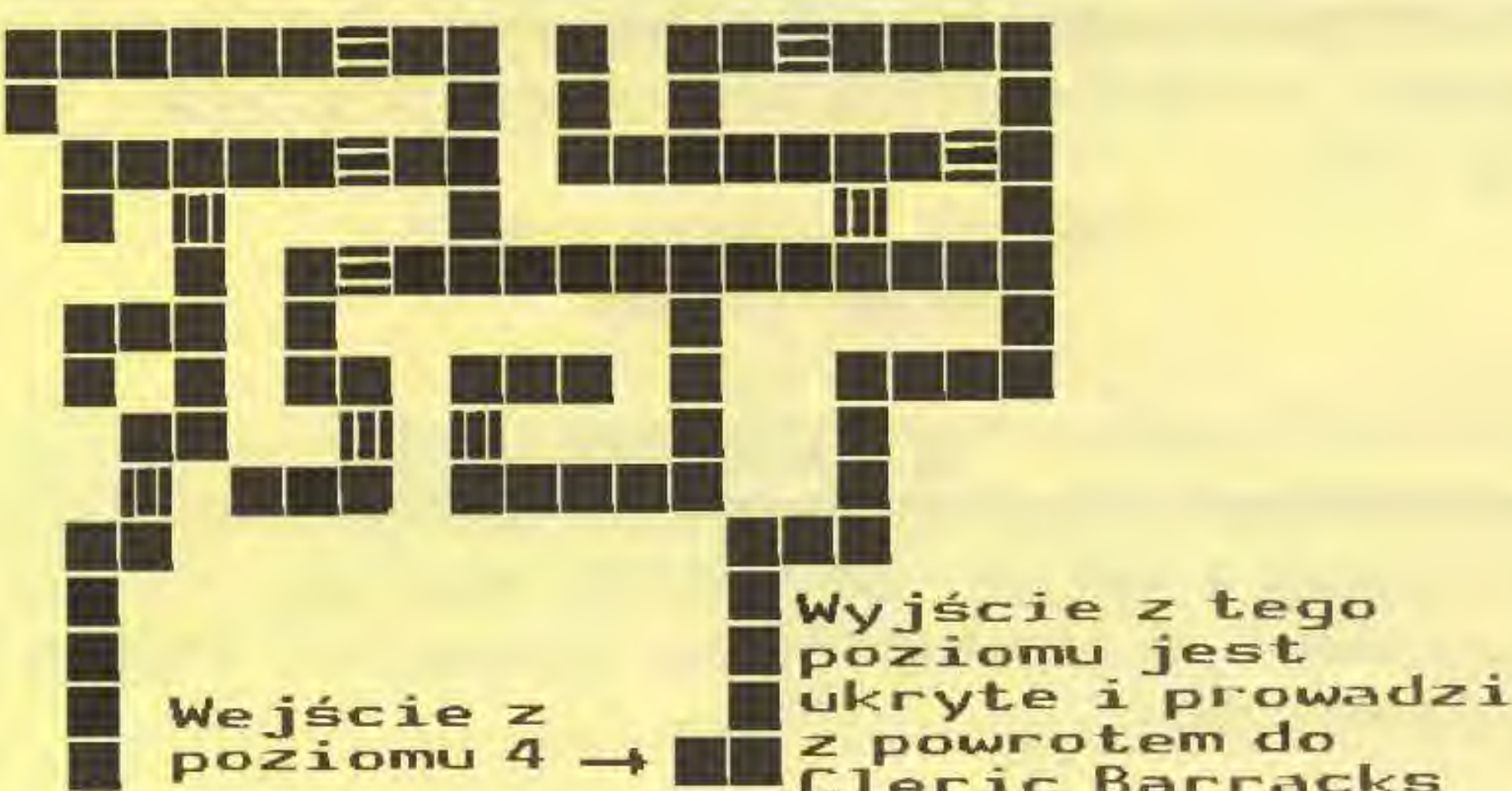
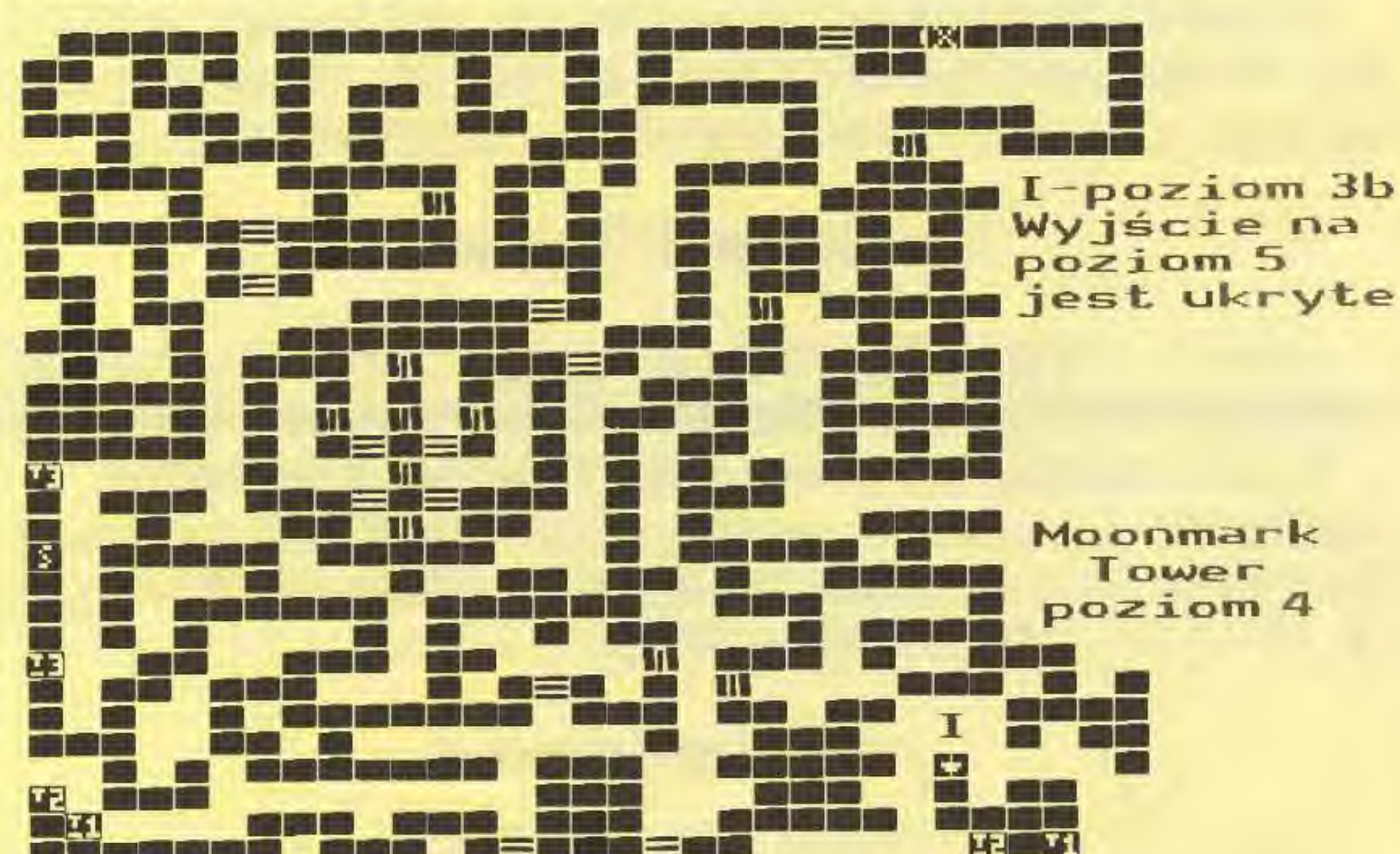
B — poziom 1
D — poziom 3



Moonmark Tower — poziom 3a



Moonmark Tower — poziom 3b



Moonmark Tower — poziom 5

F-117A NIGHTHAWK (IBM PC)

A oto rozwiązanie odwiecznego problemu walki zbrojnej — jak najskuteczniej wykosić wrogie oddziały, samemu pozostając przy życiu?

Rozpoczynamy od wybrania opcji "No Crash", następnie lecimy nad wrogie terytorium i spokojnie lądujemy!

Teraz rozwalamy wszystko z pokładowego działka. Prawda, że proste?

Marcin Segit (Zamość)

FERNANDEZ MUST DIE! (Amiga)

Nieśmiertelność i nieskończony zapas amunicji otrzymasz wpisując SPINYNORMAN po zatrzymaniu gry.

Borek (Wrocław)

FULL CONTACT (Amiga)

Chcesz czuć się niepokonanym, to szybko wpisz hasło QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM (opcja dla jednego gracza).

Ninja (Żołędowo)

GALAXY FORCE 2 (Amiga)

Wpisz DONKEY podczas gry, teraz klawiszem F3 zmieniasz poziomy gry.

Mislek (Bydgoszcz)

GAME OVER 2 (Amiga)

Uwaga, podaję kod — 11423.

Robert (Kraków)

GOLDEN AXE (IBM PC)

Możemy spróbować przeskoczyć do innego etapu gry — podczas wyboru postaci należy kilkakrotnie wcisnąć i przytrzymać klawisz z zakresu 1-8.

Marcin Seglt (Zamość)

GRAND PRIX CIRCUIT (IBM PC)

A oto sposób na pewne zwycięstwo w wyścigu (zdobywamy maksimum punktów): w chwilę po starcie kilkakrotnie naciśnij wszystkie klawisze funkcyjne (F1-F10) — efekt zapewniony.

Baltazar (Kielce)

HADES NEBULA (Amiga)

Wpisanie słowa MONITOR daje nieśmiertelność (co oczy na to?)

Damian (Łódź)

HAMMER FIST (Amiga)

Zmianę poziomów gry za pomocą klawiszy funkcyjnych uzyskasz po wpisaniu hasła TAEHC OT TNAW i uruchomieniu gry.

Robert (Kraków)

HIRED GUNS (Amiga)

Najlepszy skład drużyny to: CIM-Lite, Bonden, Cheule i Jenillee.

Tomasz Doroz (Łódź)

IKARI WARRIORS (Amiga)

Wpisz się jako FREERIDE na listę najlepszych wyników, jeśli chcesz być nieśmiertelny.

Ninja (Żołędowo)

IMMORTAL (Amiga)

Kody do pierwszych poziomów:

Level 2 — 757fc10006f70
Level 3 — 6elec21000e10
Level 4 — 465fa31001eb0
Level 5 — d4bfd41000eb0
Level 6 — bcfef51010ac1
Level 7 — 6b10f61010ac1
Level 8 — e590d710178c1



Damian (Łódź)

ISHAR (Amiga, Atari ST, IBM PC)

Na początku gry nie mamy za dużo niezbędnej gotówki. Jednym z łatwiejszych sposobów na zdobycie większej liczby sakiewek ze złotem jest wyprawa na bandy orków, które stale kręca się w pobliżu teleportów (bramy z czerwonej siatki).

Metoda walki jest prosta. Podchodzimy do bramy, likwidujemy bandę, zabieramy porzucone złoto, wycofujemy się parę kroków i ponownie wracamy w to samo miejsce, tłuczemy orków, zabieramy złoto...

Niestety, co pewien czas należy zregenerować siły i wyleczyć rany, przydają się tutaj umiejętności medyczne któregoś z członków drużyny, wykupione poprzednio driakwie i olejki. Także obfity posiłek i spokojny sen w tawernie — sprzyjają odnowie sił.

Przemek Pokrywka (Kłodzko), Mislek (Bydgoszcz)

IVANHOE (Amiga)

Zatrzymaj grę klawiszem P i wpisz hasło ZOBINET-TE, naciśnij RETURN.

Wróć do gry, naciśnięcie klawisza N zalicza dany poziom, a użycie klawisza DELETE zabija atakujące stwory.

Borek (Wrocław)

JUMPING JACK'SON (Amiga)

Kody:

5 — ROCKNROLL
9 — NOISES
13 — ELVIS

Młetus (Warszawa)

LEMMINGS II (Atari ST)

Wystrzel z łuku strzałę i gdy będzie jeszcze w powietrzu, naciśnij klawisz ESC, co spowoduje ponowny start danej planszy. Wystrzelona strzala nie zniknie — dokończy swój lot, a od tej chwili Lemmingów-tłuczników będzie tylu, ilu było na początku gry.

Trik ten dotyczy również większości miotanych przedmiotów, jak np. oszczepy, liny z hakiem, amunicja do moździerza i bazooki.

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

LEISURE SUIT LARRY 1 (Amiga)

Możesz szybko zmieniać swoje położenie poprzez naciśnięcie pary klawiszy ALT + D i wpisanie hasła TP. Należy jeszcze podać numer planszy — wpisujesz liczby z przedziału 008-045. Naciskając ALT + X ominiesz pytanie o numer planszy.

Robert (Kraków)

LEONARDO (Amiga)

Nieśmiertelność zdobywasz wpisując hasło FREIBERIC.

Borek (Wrocław)

LINE OF FIRE (Amiga)

Pełną niewrażliwość na ogień przeciwnika uzyskasz wpisując hasło OPERATION FERRET, gdy program proponuje wybór joysticka.

Ninja (Żołędowo)

LOST VIKINGS (Amiga)

Zestaw kodów do zaliczania leveli:

01 — —	02 — TPLT,		
03 — LLMO	04 — FLOT,	05 — TRSS	06 — PRHS,
07 — CVRN	08 — BBLs,		
09 — VLCN	10 — QCKS,		
11 — PHRO	12 — C1RO,		
13 — SPKS	14 — JMNN,		
15 — TTRS	16 — JLLY,		
17 — PLNG	18 — BTRY,		
19 — CBLT	20 — HOPP,		
21 — SMRT	22 — VSTR,		
23 — NFL8	24 — WKYY,		
25 — CMBO	26 — 8BLI,		
27 — TRDR	28 — FNTM,		
29 — WRLR	30 — TRPD,		
31 — TFFF	32 — FRGT,		
33 — 4RN4	34 — MSTR.		



Adam Bilut (Rzeszów)

LOTUS TURBO CHALLENGE (Amiga)

Jeśli masz trudności z zakwalifikowaniem się do następnych etapów wyścigu, to uruchom opcję dla dwóch graczy, jako imię pierwszego wpisz FIELDS OF FIRE, a drugiego IN A BIG COUNTRY.

Ninja (Żołędowo)

LOTUS CHALLENGE II (Amiga)

Kody do kolejnych etapów:

1. TWILIGHT
2. PEA SOUP
3. THE SKIDS
4. PEACHES
5. LIVERPOOL
6. BAGLEY
7. E BOW

Tomasz Doroz (Łódź), Marcin Pióro (Polska)

MEGA-LO-MANIA (Amiga)

Garść kodów do epok:

- 2 — BNYABDUNBHV
- 3 — COVCPMJVEBL
- 4 — WKCCHIEUKHL
- 5 — GATAVRXRDNT
- 6 — WWKDXGPXDBZ
- 7 — KUUCTOPLGHV
- 8 — PEHAJBPKZAG
- 9 — GYJDJHPNFHN
- 10 — TJLBVSNNIGD



Miętus (Warszawa)

MEGA-LO-MANIA (Atari ST)

Przy obsadzaniu wybranej wyspy wyznacz do tego zadania określoną grupę osadników, następnie, zanim przeciwnicy ustanowią swoje bazy, cofnij szybko jak największą liczbę swoich ludzi z wyspy — ilu z nich zdołasz wycofać, tylu zostanie dodanych do ogólnego zapasu, nie uszczuplając przy tym liczby Twoich osadników.

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

MIDNIGHT RESISTANCE (Amiga)

Strzelanina będzie całkiem przyjemna, gdy wpiszesz ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW w trakcie wyświetlania tytułowego obrazka.

Ninja (Żołędowo)

NARCO POLICE (Amiga)

W trakcie gry na małym monitorze wprowadź następujące hasła:

NOENEMIG — kasuje przeciwników,
MUNICION — uzupełnia amunicję.

Borek (Wrocław)

NARCO POLICE (Atari ST)

Wpisując polecenie DIR uzyskasz wykaz komend.

Kajko i Kokosz (Poznań)

NAVY SEALS (Amiga)

Jeśli chcesz zmieniać poziomy jak rękawiczki, to do tablicy najlepszych wyników wpisz PSBOYS, następnie podczas gry naciśnij klawisz H (pauza) i teraz wciśnięcie klawisza ESC przeniesie Cię do następnej planszy.

Ninja (Żołędowo)

NICK FALDO'S GOLF (Amiga)

Na pierwszym screenie po włożeniu drugiego dysku wpisz MAJORTOM. Teraz możesz pograć sobie w golfa na Marsie.

Tomasz Doroz (Łódź)

NICKY 2 (Amiga)

Kody do poziomów

- 2 — DRACO
- 3 — ATIKH
- 4 — FIRAM
- 5 — LURNA
- 6 — PALET
- 7 — MIURA
- 8 — SLORY



Tomasz Doroz (Łódź)

NIGHT SHIFT (Amiga)

Niektóre kody:

Level 5: Pineapple, Pineapple Lemon, Cherry.
Level 10: Lemon, Banana, Plum, Plum.
Level 13: Plum, Cherry, Banana, Pineapple.

Damian (Łódź)

ONE STEP BEYOND (Amiga)

Kody do poziomów:

2 — 39943	35 — 01477	68 — 62115
3 — 22881	36 — 22965	69 — 00317
4 — 62824	37 — 24442	70 — 62432
5 — 20169	38 — 47407	71 — 62749
6 — 17457	39 — 06313	72 — 59645
7 — 37626	40 — 53720	73 — 56858
8 — 55083	41 — 60033	74 — 50967
9 — 27173	42 — 48217	75 — 42289
10 — 16720	43 — 42714	76 — 27720
11 — 43893	44 — 25395	77 — 04473
12 — 60613	45 — 02573	78 — 32193
13 — 38976	46 — 27968	79 — 36666
14 — 34047	47 — 30541	80 — 03323
15 — 07481	48 — 38509	81 — 39989
16 — 41528	49 — 23514	82 — 43312
17 — 49009	50 — 16487	83 — 17765
18 — 25001	51 — 40001	84 — 61077
19 — 08474	52 — 56488	85 — 13066
20 — 33475	53 — 30953	86 — 08847
21 — 41949	54 — 21905	87 — 22153
22 — 09888	55 — 52858	88 — 31000
23 — 51837	56 — 09227	89 — 53153
24 — 61725	57 — 62085	90 — 18617
25 — 48026	58 — 05776	91 — 06234
26 — 44215	59 — 02325	92 — 24851
27 — 26705	60 — 08101	93 — 31085
28 — 05384	61 — 10426	94 — 55936
29 — 32089	62 — 18527	95 — 21485
30 — 37473	63 — 28953	96 — 11885
31 — 04026	64 — 47480	97 — 33370
32 — 41499	65 — 10897	98 — 45255
33 — 45525	66 — 58377	99 — 13089
34 — 21488	67 — 03738	100 — 58344

Tomasz Doroz (Łódź)

OUTRUN (Amiga)

Wpisanie w trakcie jazdy hasła RED BARCHETTA daje nowe możliwości:

- klawisz T zwiększa nam limit czasowy o 10 sekund,
- klawisz G przyspiesza dojazd do następnego etapu,
- klawisz S przenosi nas etap do przodu,
- klawisz B ustawia jazdę na początek danego etapu.

Ninja (Żołędowo)

PARADROID (Amiga)

- Naciśnij F3 w trakcie wyświetlania strony tytułowej
- uruchomisz dodatkowe menu gry.

Robert (Kraków)

PARASOL STARS (Amiga, Atari ST)

Otwierają się przed nami całkiem nowe możliwości, gdy w trakcie gry wpisujemy hasło A WORD, zatem naciskamy klawisze:

- C — dokłada punkty,
- L — dodaje życia,
- G — paraliżuje stworki,
- D — zabija pierwszego gracza,
- B — przejście do premiowanego etapu,
- X — przenosi do tajnego świata,
- M — zbiera całą kolekcję zaczarowanych parasoli,
- Z lub T — zabija wszystkie stworki danego etapu,
- 1 do 7 — przełączanie etapów,
- F1 do F10 — wybieranie światów.

Misiek (Bydgoszcz)

PEGASUS (Amiga)

Kody:

- 1 — SCREECH
- 2 — DRAGONFLY
- 3 — BEEBOP
- 4 — CELESTIAL

Miętus (Warszawa)

PIPEMANIA (Amiga)

Kody do kolejnych poziomów:

GRIP, TICK, DUCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD.

Damian (Łódź)

POPULOUS II (IBM PC)

W początkowych etapach gry można próbować utopić grupki wrogich osobników, obniżając teren do poziomu morza.

Marcin Segit (Zamość)

POWER (Amiga)

Kody do poszczególnych poziomów:

1 —	2 — LEVEL2,
3 — VISUAL	4 — COWBOY,
5 — URGENT	6 — COPSUP,
7 — TOPTEN	8 — D14DH7,
9 — ASOFGH	10 — SOLONG,
11 — SURFIN	12 — RACKET,
13 — BULLIT	14 — QRAZZY,
15 — 36F6FR	16 — UNLINK,
17 — PIXXEL	18 — EUROPE,
19 — NEWTON	20 — FREEZE.

Miętus (Warszawa)

POWERMONGER (Atari ST)

Handlowanie, niezależnie od rodzaju towaru, zawsze poprawia nastroje mieszkańców wioski. Jest to szczególnie przydatne, gdy zamierzasz wcielić ich do armii, aby zdobyć wrogą wioskę lub wymusić podpisanie traktatu pokojowego z pozycji siły.

Jeśli kolejny raz przegrałeś rywalizację w tej samej krainie, wybierz z Głównego Menu opcję "Play random land". Teraz, po przejściu wylosowanej (z reguły łatwiejszej) krainy, komputerowy przeciwnik uzna, że

przeszedłeś tamtą nie podbitą jeszcze krainę (wbity nóż na mapie podbojów).

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

P.P. HAMMER (Amiga)

Kody:

01. _____	11. VVICARHB
02. CRHIGGAG	12. CUFDVCVA,
03. VJALAFWG	13. HSVDUHJA,
04. CHUHCDRF	14. DRTAWGEW,
05. GGGHTCBF	15. WJFBJFDV,
06. CFDGVVTE	16. DICBSEVV,
07. WDTFIWSD	17. HGSBFCFU,
08. DCJFRVGD	18. DFIAHBAT,
09. HBCFEUUC	19. AEBACAWT,
10. CWWCGSIB	20. ECUSDVRS.

Robert (Kraków)

PREDATOR (Amiga)

Walki w dżungli są piekielnie męczące, dodaj więc energii Arniemu (klawisz F10).

Ninja (Żołędowo)

PREDATOR 2 (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz prowokujące hasło:

YOU'RE ONE UGLY MOTHER. Teraz po ponownym uruchomieniu gry Twój bohater będzie aż tryskał energią.

Ninja (Żołędowo)

PREMIERE (Amiga)

Wpisz hasło SPARKPLUGS, gdy ujrzysz ekran z napisem "Press fire to roll cameras", otrzymasz nieśmiertelność.

Miętus (Warszawa)

PREMIER MANAGER (Amiga)

Na pewno opłaci się telefonik pod któryś z tych numerów: 000123, 753423, 781560

Tomasz Doroz (Łódź)

PRINCE OF PERSIA (Amiga)

Równoczesne naciśnięcie klawiszy 'CapsLock' i 'L' pozwala na dowolne przeskakiwanie między poziomami gry.

Borek (Wrocław)

RAIDER (Amiga)

Kilka pomocnych kodów: SHOT, DYKE, HIGH, LINK, PEAR, KILN, BAND.

Darek (Sochaczew)

RAMBO III (Amiga)

Wywołaj tabelę najlepszych wyników i wpisz hasło RENEGADE, teraz naciskając klawisze 1, 2, 3 — wybierasz etap od którego rozpoczniesz grę.

Ninja (Żołędowo)

RETURN OF THE JEDI (Amiga, Atari ST)

Wpisz się jako DARTH VADER w tabeli wyników, a będziesz mógł klawiszem F2 przeskakiwać poziomy gry.

Misiek (Bydgoszcz)

RETURN TO GENESIS (Amiga)

Wykiwasz swoich wrogów, gdy wpiszesz hasło WASP.ASM i naciśniesz klawisz F5.

Darek (Sochaczew)

RICK DANGEROUS 2 (Amiga)

Na tytułowym ekranie wpisz BURN IN HELL, aby dostać nieśmiertelność.

Miętus (Warszawa)

ROAD RASH 2 (Amiga)

Wpisanie kodu 01073TH daje nieśmiertelność.

Tomasz Trzmielewski (Parczew)

ROBOCOP (Amiga)

Przytrzymując klawisz SHIFT wpisz hasło ALEX MURPHY. Teraz każde przyciśnięcie Fire w joysticku i lewego przysku myszy (jednocześnie) — odnawia zasób energii bohatera.

Ninja (Żołędowo)

ROBOCOP 2 (Amiga)

Wpisanie hasła SERIAL INTERFACE podczas wyświetlania planszy tytułowej uruchamia ukryte możliwości:

F9 — zwiększa zasób energii bohatera,

F10 — przenosi do następnej planszy.

Ninja (Żołędowo)

RODLAND (Amiga)

Pozbieraj wszystkie kwiatki, potworki pozostawiając przy życiu. Wykorzystaj ich czasową metamorfozę, aby je zniszczyć, uderzając nimi o ziemię. Z liter spróbuj ułożyć wyraz EXTRA — w nagrodę dostaniesz dodatkowe życie.

Tomasz Trzmielewski (Parczew)

Zatrzymaj grę i wciśnij pięć razy klawisz HELP, a zostaniesz nagrodzony.

Miętus (Warszawa)

ROLLING THUNDER (Amiga)

Nieskończony zasób energii zapewni wpisanie hasła JIMBBBY, a teraz naciśnięcie klawisza I zmieni poziom gry.

Darek (Sochaczew)

R-TYPE (Amiga)

Wpisz się jako SUMITA, dodasz sobie nieskończony zasób życia.

Ninja (Żołędowo)

SAVAGE (Amiga)

Kody do poziomów:

Level 2 — SABATTA

Level 3 — PORSCHE

Możesz zapewnić sobie nieśmiertelność w grze, wpisując hasło BRUISER.

Ninja (Żołędowo)

SHADOW DANCER (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz hasło GIVE ME INFINITES, potwierdź klawiszem RETURN. Teraz jesteś nie do zabicia!

Ninja (Żołędowo)

SILK WORM (Amiga)

Plansze możesz zmieniać klawiszami 1-9, wcześniej jednak wpisz SCRAP 28 na ekranie z opcjami.

Marcin Pióro (Polska)

SKIDZ (Amiga)

Jednoczesne naciśnięcie klawiszy ALT + C oraz przycisku Fire w joysticku bezpośrednio po rozpoczęciu gry, daje nieśmiertelność.

Natomiast kombinacja ALT + M oraz Fire — umożliwia dostęp do dowolnego poziomu gry.

Darek (Sochaczew)

SINK OR SWIM (Amiga)

Znowu trochę kodów. Uwaga! Wszystkie kody bez spacji.

2 — BISHOPSMOVE	32 — GINASDINNER
3 — PATSY4KERMIT	33 — CHICKENFEED
4 — HOWNOWPOWWOW	34 — CARROTCAKE
5 — RINGWORLD	35 — STRENGTH
6 — TROUGHTON	36 — NEEDLEMATCH
7 — REDPLANET	37 — YUMCHOCDROPS
8 — MEGALITHIC	38 — RADION90210
9 — MYBREAKFAST	39 — MISTLETOE
10 — TINNYBOPPERS	40 — INDIANA JONES
11 — LOCKSALORDY	41 — AUNTIEJILLY
12 — HALLOWEENVII	42 — BEVERLYHILLS
13 — NEWMODELARMY	43 — JIMBOBSFEET
14 — TIMEPIECE	44 — JAKOVOLUNAY
15 — LARRYNIVEN	45 — CHUCKYCHEEKS

16 — KILLERWHALE	46 — LINFORDSHOUR
17 — BLUEHORIZON	47 — WONDERSTUFF
18 — ARNIESMUM	48 — WITCHINGHOUR
19 — LOGOPOLIS	49 — ANEWMACHINE
20 — DOCTORWHO	50 — GENERALALERT
21 — MRJONESPUPPY	51 — UNBEARABLE
22 — HYPERSPACE	52 — HAVEYOU GOT IT
23 — ROBERTSMITH	53 — KILLERFISH
24 — WHOWHYWHEN	54 — THEHOLYGRAIL
25 — SOCKATTACK	55 — BADBADKARMA
26 — WELLINEVER	56 — RUTHERFORD
27 — MRPOTATOMAN	57 — WIZZBANGPLOP
28 — JOSIEWHALES	58 — SKYSTHELIMIT
29 — SOBRIETYCITY	59 — NEXTPASSWORD
30 — WHERESMYBEER	60 — FIELDSOFDOOM
31 — HORSEFACE	

Tomasz Doroz (Łódź)

STONE AGE (Amiga)

Ostatnia już porcja kodów:

30 — DODALO	31 — HIFUSE,
32 — DIVEHE	33 — SEBIDI,
34 — DUFUDI	35 — SUVIBU,
36 — DIDUDI	37 — SUFELU,
38 — BIVISA	39 — SEDUHO,
40 — BEFIBE	41 — LUVUDI,
42 — BUDOLO	43 — LIFISA,
44 — HAVAHU	45 — LIDEBU,
46 — HEFODE	47 — DEVOLI,
48 — HUDISO	49 — DUFABA,
50 — HIFEBI	51 — DADODU,
52 — SIFUBA	53 — DEVODU,
54 — SEDILE	55 — BUFASE,
56 — SUVAHI	57 — BIDUBI,
58 — LAFODU	59 — BIVILI,
60 — LEDASO	61 — BOFAHA,
62 — LUVUBO	63 — HUDEDE,
64 — LIFILI	65 — HAVUSO,
66 — DODIHA	67 — HETUBE,
68 — DOREDU	69 — SUHIBE,
70 — DUTUBI	71 — SIRILO,
72 — DAHUSA	73 — SOTOHI,
74 — BERIBO	75 — SOHADA,
76 — BUTELO	77 — LUROSE,
78 — BIHOHI	79 — LATIBI,
80 — HORADI	81 — LEHELU,
82 — HOTOSU	83 — DARUHU,
84 — HUHOBABA	85 — DITIDO,
86 — HARABA	87 — DOHADI,
88 — SATULO	89 — DOROSA,
90 — SAHIBO	91 — BUTABU,
92 — SIRADE	93 — BIHULI,
94 — LOTESI	95 — BARIDA,
96 — LOHUBI	97 — BATIDU,
98 — LURULA	99 — HIHESO,
100 — LITIHE,	

Tomasz Trzmielewski (Parczew)

STORMLORD (Amiga, Atari ST)

Na planszy tytułowej wpisz DRAGONBRIDGE i uruchom program. Teraz po zatrzymaniu gry klawiszem SPACE, naciśnięcie klawisza L powoduje awans do następnego poziomu.

Kajko i Kokosz (Poznań)

STREET FIGHTER (Amiga)

Wpisz STREET CHEAT, gdy zobaczysz tytułowy obrazek. Teraz naciśnięcie HELP przenosi do następnego etapu.

Ninja (Żołędowo)

STRIDER (Amiga)

Zacznij od naciśnięcia klawisza F9 — pauza w grze. Teraz naciśnij (równocześnie) kombinację klawiszy HELP, Lewy SHIFT oraz 1, następnie wróć do gry klawiszem F10.

Możesz teraz, naciskając klawisze z przedziału 1-5, wybierać sobie odpowiedni poziom gry, a klawisze F1 do F4 otworzą przejście do kolejnych odcinków każdego z poziomów.

Ninja (Żołędowo)

STRIDER 2 (Amiga)

Użyj kombinacji klawiszy: HELP, 1, Lewy AMIGA. Teraz klawisze 1-5 przenoszą do odpowiednich poziomów gry.

Jeśli po rozpoczęciu gry wpiszesz słowo SWIFT, to od tej chwili każde naciśnięcie klawiszy E oraz D regeneruje energię.

Ninja (Żołędowo)

SUPER CARS (Amiga)

Wpisz RICH jako swoje imię, dostaniesz zastrzyk gotówki. Jeśli chcesz rozpocząć grę od drugiego etapu — zgłoś się jako BIGC.

Natomiast wpisanie ODIE przenosi od razu do ostatniego etapu gry.

Misiek (Bydgoszcz)

SUPER CARS 2 (Amiga)

Kwalifikujesz się automatycznie do następnych etapów, gdy podasz WONDERLAND jako imię pierwszego gracza. Natomiast wpisując THE SEER w miejsce gracza drugiego, nie musisz już się martwić o dodatkowe wyposażenie.

Otrzymasz dostęp do nielimitowanego konta bankowego, gdy wpiszesz hasło HARD DRIVING przed rozpoczęciem gry.

Misiek (Bydgoszcz)

SUPER CARS 2 (Atari ST)

Na niektórych z trudniejszych plansz są miejsca, gdzie gracze masowo "wtapiają" się (np. skocznie). Rozbite auta pojawiają się kawałek trasy dalej, lecz nie ma ich tam, gdy w tym miejscu stoi inny samochód.

Należy zatem zaprosić do grania kogoś miłego. Niech jeden z graczy zablokuje swoim autem rozbite samochody, a drugi może już spokojnie zaliczać kolejne okrążenia.

Przemek Pokrywka (Kłodzko)

SUPERFROG (Amiga)

Pomóżmy sympatycznej superżabie zaliczyć kolejne misje.

World 1:	234644	447464	747822.
World 2:	392822	446364	984448
World 3:	343522	882311	992334
World 4:	467464	818234	318394
World 5:	462234	984841	383772
World 6:	387211	981122	017632

Tomasz Trzmiewski (Parczew)

SUPER HANG-ON (Amiga)

Wpisz się na startcie jako zawodnik YH50, a Twój motocykl dostanie "niezłego kopa". Jeśli natomiast lubisz niespodzianki, to wpisz hasło 750J.

Ninja (Żołędowo)

SYNDICATE (IBM PC)

Wszystkie chwytty dozwolone! My też mamy asa w rękawie. Podczas wybierania nazwy korporacji możemy wpisać parę haseł.

copper team — nasi agenci są najlepiej wyszkoleni, mają części ciała najlepszej jakości i najskuteczniejszą broń,
rob a bank — kasujemy dodatkowo milion baksów,
watch a clock — przyspieszamy czas akcji.

Jacek Spera (Kłodzko)

NUK THEM — zaczynasz skąd chcesz
OWN THEM — wszystko jest twoje
MARKS TEAM — najlepsza drużyna

Tomasz Doroz (Łódź)

SWORD OF SODAN (Amiga)

Wpisanie kobiecego imienia NANCY w tabeli najlepszych wyników daje nieśmiertelność, a naciskanie klawisza RETURN przełącza kolejne poziomy gry, aż do ostatniego.

Ninja (Żołędowo)

TEST DRIVE (Amiga)

Górskie drogi są niebezpieczne, przytrzymaj więc Fire w joysticku na każdym zakręcie. Nie rozbijesz się!

Ninja (Żołędowo)

TEST DRIVE 2 — The Duel (Amiga)

Jest kilka fajnych haseł, które można wpisać w trakcie jazdy.

AERF — dodaje gazu, a także wzmacnia hamulce.

GASST — przenosi do stacji benzynowej z doskonałym czasem.

GASS — jak poprzednio, ale z przeciętnym czasem.

BRUCE, BRULE — zmieniają znaki drogowe.

Szerokiej drogi!

Ninja (Żołędowo)

THEATRE OF DEATH (Amiga)

Kody do poziomów:

The Grassland Levels	bez kodu
The Desert Levels	772B8AF140F21
The Arctic Levels	6031769A73172
The Moon	56401FA77C5C3

Tomasz Doroz (Łódź)

THUNDERBLADE (Amiga)

Po wpisaniu CRASH, użycie klawisza HELP przenosi do następnego poziomu.

Darek (Sochaczew)

TIME MACHINE (Amiga)

Pełną nieśmiertelność dla swojego ulubionego profesorka zdobędziesz wpisując hasło DIZZY na tablicy najlepszych wyników.

Możesz przenosić profesorka z etapu na etap, naciskając kolejne klawisze numeryczne.

Damian (Łódź)

TOTAL RECALL (Amiga)

Nieskończony zasób energii zdobędziesz wpisując hasło LISTEN TO THE WHALES, podczas wyświetlania planszy tytułowej (odwróci się ona po prawidłowym wpisaniu hasła). Natomiast wpisanie JIMMY HENDRIX po dojściu do drugiego etapu daje nieśmiertelność (Oj, bo się Arnie obrazi...).

Ninja (Żołędowo)

TOYOTA CELICA RALLY (Amiga)

Jednoczesne wciśnięcie klawiszy CTRL + C podczas jazdy powoduje zapisanie aktualnego czasu wyścigu. Program uznaje, że jest to czas ukończenia wyścigu (ale głuپی).

Darek (Sochaczew)

TRANSARCTICA (Amiga)

Na początku gry na ekranie z opcjami umieść kursor w rogu ekranu i naciśnij równocześnie LMB (lewy przycisk myszy), CTRL i ALT. Teraz masz kilka nowych opcji:

SUPERTRAIN	— kliknij w lewym górnym rogu ekranu
SUPERENEMY	— kliknij w prawym górnym rogu ekranu
SUPERSCENARIO	— kliknij w lewym dolnym rogu ekranu
VICTORY	— kliknij w prawym dolnym rogu ekranu

Tomasz Doroz (Łódź)

TURN IT (Amiga)

Kody:

10	— APRIKOSE
20	— MANDEL
30	— KIRSCH
40	— PFIRSISCH

Robert (Kraków)

TURRICAN (Amiga)

Wpisz się w High Score jako BLUESMOBIL, dostaniesz po 500 sztuk każdej broni i 99 szans na przeżycie.

Marek (Głogów)

TURRICAN 2 (Amiga)

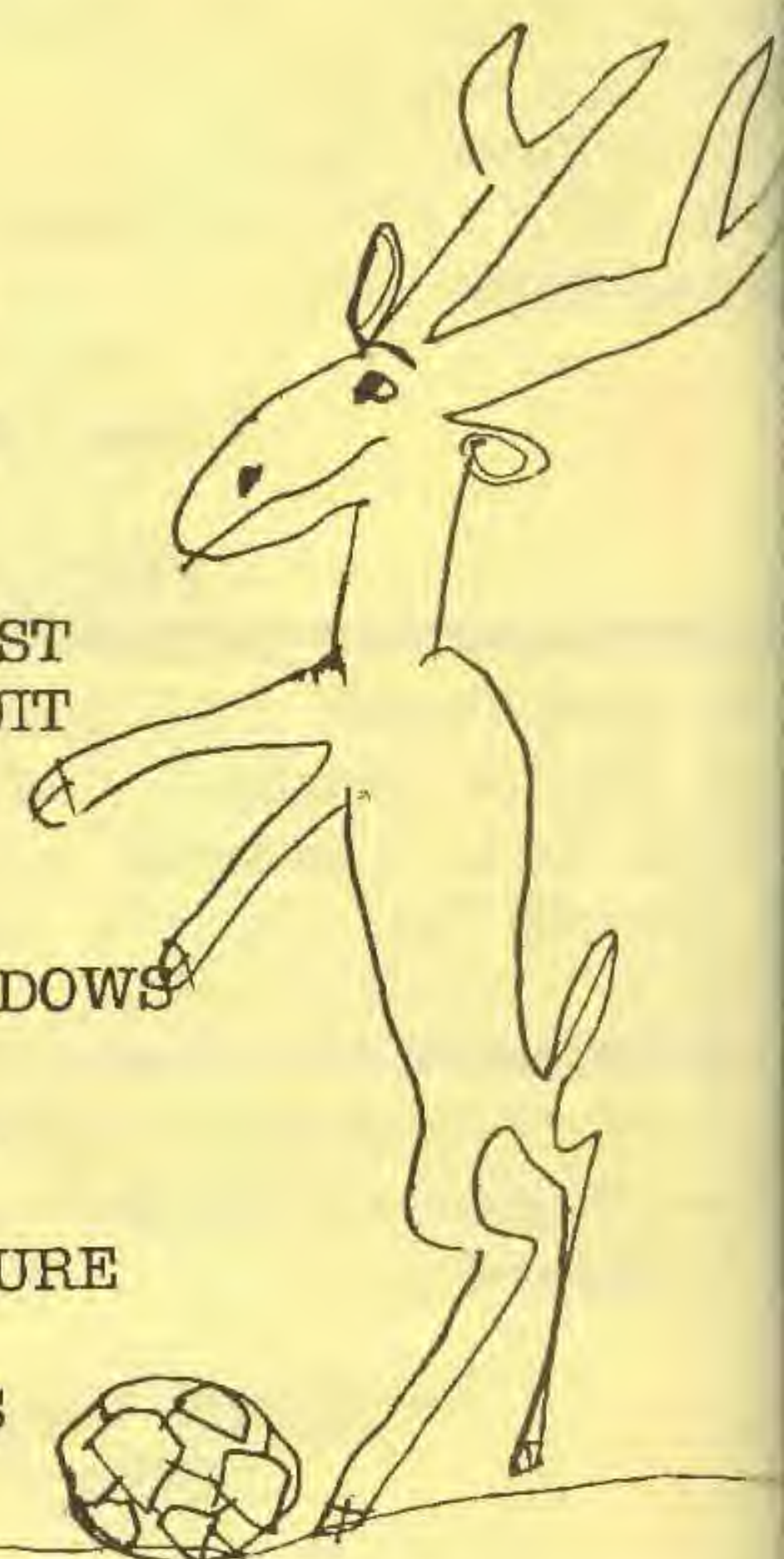
Naciśnięcie klawisza HELP uruchamia muzyczne menu, z którego korzystamy poprzez kombinację klawiszy: 1, 1, 4, 2. Użycie teraz klawisza ESC otwiera nam nieskończony kredyt na życie.

Borek (Wrocław)

UGH! (IBM PC)

Dla najbardziej zawziętych graczy podam "garść" kodów:

1. CAVITY
2. FIRSTCOMMUNION
3. FIGURATIVETHEATRE
4. BURNTOFFERINGS
5. MYSTERIUMMINQUITATIS
6. DREAMFORMOTHER
7. UNCERTAINJOURNEY
8. SPIRYTUALCRAMP
9. ROMEOSDISTRESS
10. RESURRECTION
11. PRAYER
12. DEATHWISH
13. DOGS
14. DESPERATEHEL
15. AWAKEATTHEAWALL
16. SLEEPWALK
17. THEDROWNING
18. THEBLUEHOUR
19. ASEUENINGFALLS
20. ANDROGYNOUSNOISE
21. HANDPERMEATES
22. ELECTRADESCENDING
23. CERVIXCOUCH
24. THISGLASSHOUSE
25. FLEEINGSOMNAMBULIST
26. THESOMNOLENTPERSUIT
27. ASHES
28. ASHEPARTII
29. WHENIWASBED
30. LAMENTOVERTHESHADOWS
31. FACE
32. THELUXURYOFTEARS
33. OFTHEWOUND
34. BELIEVERSOFTHEUNPURE
35. OVERTURE
36. WINDKISSEDPICURES
37. THELAKEOFFIRE
38. BLASTOFTHEBOUGH



ENTER to ilustrowany, popularny, wyso-
konakładowy miesięcznik poświęcony
technice mikrokomputerowej i jej zasto-
sowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany
jest do użytkowników różnych kompu-
terów, w szczególności: Atari ST, Commo-
dore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także
osoby nie posiadające komputera, a zainte-
resowane tą techniką znajdą w miesięczni-
ku wiele ciekawych materiałów. **ENTER**
jest bogato ilustrowany i wydawany na
wysokim poziomie edytorskim. Na szcze-
gólną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ **RAPORT** - w każdym numerze pu-
blikowany jest test porównawczy
sprzętu lub oprogramowania (np. dru-
karki, 386-ki, skanery, arkusze kalku-
lacyjne) dający czytelnikowi wszech-
stronną wiedzę o oferowanych na ryn-
ku produktach;
- ♦ **LABORATORIUM** - nieodłączną
częścią miesięcznika są testy sprzętu i
oprogramowania publikowane w każ-
dym numerze;
- ♦ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej pra-
sie komputerowej dotychczas nie spo-
tykana, czyli porady w formie pytań
czytelników i zwięzłych, precyzyj-
nych odpowiedzi ekspertów (kilka -
kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 19.000 zł
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 nume-
rów 105.000 zł, za 12 numerów
200.000 zł, wysyłka pocztą gratis!

PCkurier to informacyjny dwutygodnik
(26 wydań rocznie) przeznaczony dla
użytkowników komputerów osobistych.
Składa się nań kilka bloków:

- ♦ **Notes**, czyli zwięzłe notki o wyda-
rzeniach, które miały miejsce, oraz
takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ **PCinfo**, czyli krótkie informacje o
sprzęcie, oprogramowaniu i rynku
mikrokomputerowym;
- ♦ **PCmemo** - rozbudowane informacje
programów i sprzętu;
- ♦ znajdująca się zawsze na rozkładów-
ce rubryka **Pro memoria**, w której
publikowane są w formie zestawień,
tabel itp. funkcje programów, porów-
niania różnych kart, dysków itd, słowem
informacje, które nawet jeśli nie
są w danym momencie potrzebne, to
warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z róż-
nymi sztuczkami i rozwiązaniami
najróżniejszych problemów;
- ♦ i wreszcie: **Giełda**, czyli setki drob-
nych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię,
Sprzedam, Zamienię, Dam pracę,
Szukam pracy.
- ♦ **PCkurier** ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 12.000 zł.
- ♦ W prenumeracie taniej: roczna (26
numerów) 290 tys. zł, półroczna (13
wydań) 150 tys. zł. Wysyłka pocztą
gratis!

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcz-
nik przeznaczony dla użytkowników kom-
puterów Commodore Amiga — zarówno
dla tych początkujących, jak i dla zaawan-
sowanych, zarówno dla interesujących się
oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzę-
tu. Część artykułów jest tłumaczeniem z
najpopularniejszego na rynku niemieckim
miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą
m.in.:

- ♦ **AMIGA Play** — opisy i oceny kilkun-
stu gier (nowości, ale także ulubionych
"klasyków").
- ♦ **Public Domain** — opisy dyskie-
tek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania
Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ **Kuferek AMIGI**, czyli **Tips&Tricks**.
- ♦ **Testy sprzętu i oprogramowania**.
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na
80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ♦ W prenumeracie taniej:
za 6 numerów — 120.000 zł,
za 12 numerów — 240.000 zł.
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

ZASADY PRENUMERATY



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

PCkurier	13 150.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	26 290.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
ENTER	6 105.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 200.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
CAD/CAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			wstaw X jeśli tak
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
PCvirus	6 265.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			wstaw X jeśli tak
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 216.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
KUPON WAŻNY DO 15.03.94	podpisz i wpisz razem:		Kupon 2/34

LUPUS

PCkurier	13 150.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	26 290.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
ENTER	6 105.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 200.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
CAD/CAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			wstaw X jeśli tak
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
PCvirus	6 265.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			wstaw X jeśli tak
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 216.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
KUPON WAŻNY DO 15.03.94	podpisz i wpisz razem:		Kupon 2/34

LUPUS

PCkurier	13 150.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	26 290.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
ENTER	6 105.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 200.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
AMIGA	6 120.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
CAD/CAM FORUM	6 150.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			wstaw X jeśli tak
Młody Technik	6 120.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 240.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
PCvirus	6 265.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę			wstaw X jeśli tak
GAMBLER	6 108.000,-	kwota:	piętna prenu- merata?
zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz sumę za prenumeratę	12 216.000,-	kwota:	wstaw X jeśli tak
KUPON WAŻNY DO 15.03.94	podpisz i wpisz razem:		Kupon 2/34

LUPUS

PCvirus to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadlof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytanych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozprowadzane są także najnowsze wersje pakietu antywirusowego firmy McAfee.

★ Poza tymi "rarytasami" czytelnicy znajdą wyczerpujący serwis informacyjny na temat wirusów komputerowych, zasady profilaktyki, porady itd.

★ PCvirus jest pismem całkowicie unikalnym i to zarówno ze względu na formę (dyskietki), jak i treść.

★ Poza prenumeratą, PCvirus można kupić jedynie w siedzibie wydawnictwa. Cena 1 egzemplarza 50.000 zł. W prenumeracie taniej: 265.000 zł za 6 numerów + 3 dyskietki shareware gratis.

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganie projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

★ W prenumeracie taniej: 150.000zł za 6 numerów.

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbicieli literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowitą kąsk - w MT rozpoczęli swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 numerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery. W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.

ZASADY PRENUMERATY

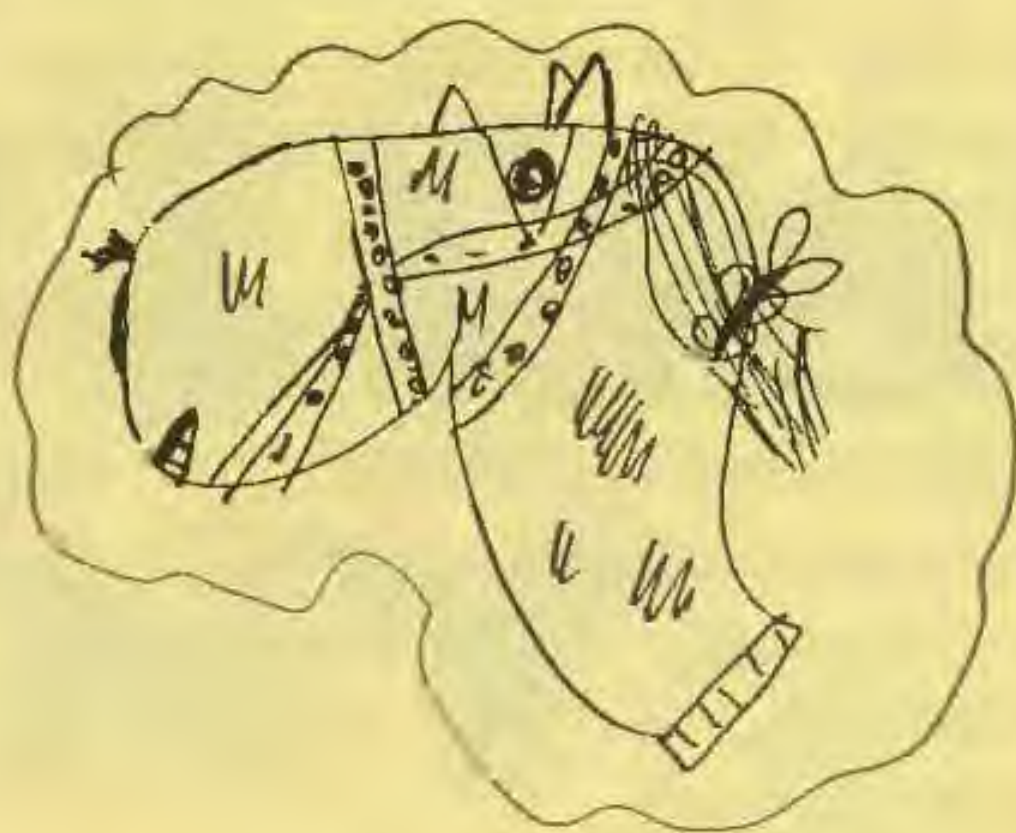


WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
<p>narachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 1599-318121-136 PKO IX Oddział/Warszawa</p>		
<p>datownik podpis przyjm. opłata zł</p>		

- 39. AMATERASU
- 40. THEABSOLUTE
- 41. LACRIMACHRISTI
- 42. BETWEENYOUTH
- 43. AFTERTHERAIN
- 44. WILLOTHEWISP
- 45. TALESOFINNOCENCE
- 46. STRAPPINGMEDOWN
- 47. THEDANZIGWALTZ
- 48. CHIMEREDESIDELA
- 49. SILENTTHUNDER
- 50. STRANGEFORTUNE
- 51. VENTRILOQUIST
- 52. GLOOMYSUNDAY



Jacek Spera (Kłodzko)

UNTOUCHABLES

Po wpisaniu znanego kibicom piłkarskim hasła SOUTHAMPTONGAZETTE, klawiszem F10 możemy przeskakiwać niewygodne poziomy. Z kolei naciśnięcie klawisza HELP na poziomie drugim, trzecim i szóstym znacznie ułatwia ich pokonanie.

Ninja (Żołędowo)

VETERAN (Amiga)

Następna sekcja — naciśnij HELP.

Ninja (Żołędowo)

VIGILANTE (Amiga)

Wpisz hasło GREEN CRYSTAL, gdy zobaczysz tabelę rekordowych wyników. Teraz klawisze:

- F1 — dodatkowe życie,
- F8 — następny poziom.

Marek (Warszawa)

VIKING CHILD - PROPHECY I (Amiga)

Kody do kolejnych etapów gry:
 DENIS — Las
 THE BLIZ — Most
 SHARKMAN — Labirynt
 NYMHARSW — Pustynia

Robert (Kraków)

WALKER (Amiga)

Na początku drugiego poziomu wpisz "Eat lead muddy funter" zanim się ruszysz.

Tomasz Doroz (Łódź)

WARZONE (Amiga)

Po rozpoczęciu gry przesunij się jak najniżej na ekranie i strzelaj w prawo. Zabierz to, co się tam pojawi, a otrzymasz jedno życie więcej.

Miętus (Warszawa)

Na tytułowym obrazku naciśnij jednocześnie trzy klawisze: F1 + F2 + F3, a wrogowie nie będą już mogli Cię zabić.

Karol (Zielona Góra)

WINGS OF FURY (Amiga)

W dowolnym momencie gry wpisujemy COLIN WAS HERE, teraz możemy skorzystać z nowych możliwości klawiatury:

- C — zmiana uzbrojenia,
- F — uzupełnienie paliwa,
- M — zwiększenie siły ognia,
- D — uodpornienie na trafienia,
- P — dodatkowe samoloty (max. 9).

Misiek (Bydgoszcz)

WOLFCHILD (Amiga, Atari ST)

Przed uruchomieniem gry wpisz hasło THE PERFECT KISS, a rodzajów broni dostaniesz do oporu, natomiast wpisanie SOULPSYCHEDELICIDE daje nieskończony zasób energii.

Kajko i Kokosz (Poznań)

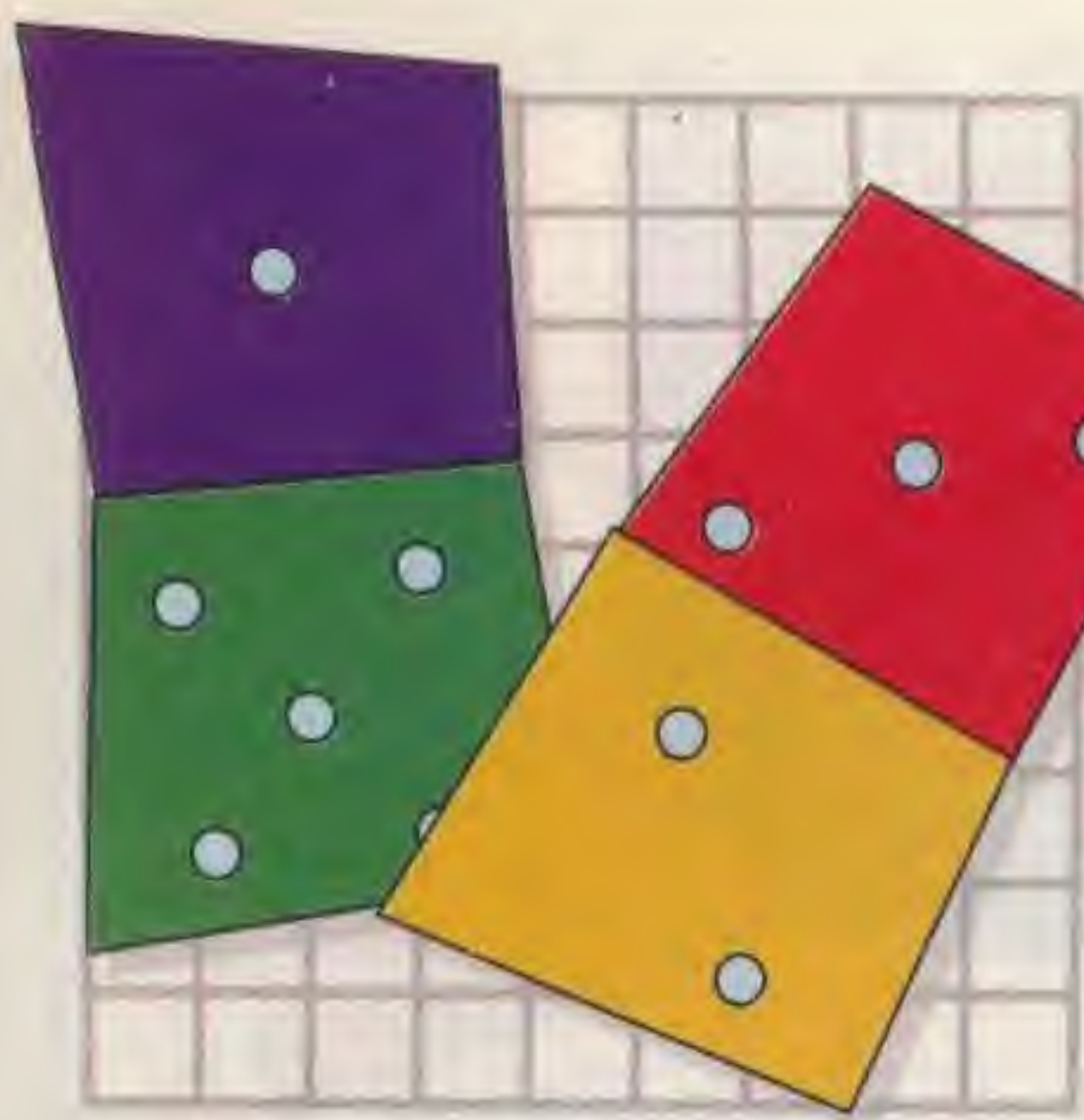
WOLFENSTEIN 3-D (IBM PC)

Dla pełnej wersji gry — nowy, fantastyczny TIP:

1. Uruchom grę pisząc WOLF3D -goobers
2. W trakcie gry wciśnij równocześnie klawisze:
TAB + Lewy SHIFT + BACKSPACE + ALT
3. Powinien pojawić się napis:
Debugging keys are now available
4. Teraz, za każdym razem przytrzymując klawisz TAB, możesz poszaleć z klawiaturą:
 W — skok do dowolnego etapu gry (10 — tajny poziom);
 E — natychmiast kończy aktualnie grany etap;
 T — można spokojnie obejrzeć: ściany, obiekty, a nawet wykresy fal poszczególnych efektów dźwiękowych (!);
 I — wzmacnia zdrowie, dodaje trochę amunicji, 1000 dodatkowych punktów i nową zabawkę;
 S — spowolnienie ruchu bohatera;
 F — Twoje współrzędne (lokalizacja!);
 G — dostajesz "pancerz" nie do przebicia;
 H — coś dla masochistów, tu sznyt, tam sznyt...;
 X — ekstra stuff (??);
 C — statystyka aktualnego etapu;
 V — możesz poruszać się skokami (podając odpowiednią wartość liczbowa), przydatne dla wolniejszych PC;
 B — zmiana koloru rameczki (dla estetyków?);
 M — garść informacji o pamięci (ale operacyjnej);
 P — przerwa na napoje i kanapki, a potem znowu do boju;
 Q — ucieczka do DOS'u, bez zbędnych pytań.

Wolfenstein 3-D "wiecznie żywy"!

Tomek Cejner (Bielesko-Biała)



tylko sprawdzian jego umiejętności. Zool musi dowieść Wysokiej Komisji, że zasługuje na miano międzygalaktycznego Wojownika Ninja.

Jego zadaniem jest szczęśliwe przedostanie się przez wszystkie siedem planet, rzy duże sekcje po każdej, co daje razem 21 etapów do przejścia. Oczywiście pełno tam niebezpieczeństw i pułapek, a także wrogich stworów. Po przedostaniu się przez kolejne 3 sekcje, przed wejściem

do następnego świata, czeka nadzwyczaj duży i trudny do zniszczenia strażnik. Tylko doskonałe manewrowanie joystickiem (plus FIRE) daje szansę wygrania w tym pojedynku.

Musimy spełnić jeszcze kilka innych warunków, aby awansować do następnej sekcji. Należy kolekcjonować wszystkie napotkane (nieruchome i dość małe) przedmioty. Zebranie odpowiedniej ich liczby otworzy wrota do kolejnego etapu. Praktycznie w każdej sekcji jest zatrzesienie różnych ukrytych przedmiotów, bonusów, a nawet odrębnych gier(!). Dobrym przykładem może być taka sytuacja: gramy sobie spokojnie na drugim etapie, i nagle poprzez skok w odpowiednie miejsce zostajemy przeniesieni na planszę zupełnie innej gatunkowo gry — poziom przesuwającej się strzelaniny. Należy wtedy niszczyć wszystko, co będzie stawiało opór i przetrwać do końca (co jest niewątpliwie zadaniem bardzo trudnym). Inne przykłady: zagranie odpowiedniej melodii otwiera wejście do ukrytego poziomu, a zniszczenie pięścią ściany pozwala zdobyć bardzo cenne przedmioty, itp.



Inne przydatne bonusy, to: bomba — niszczy wszystko

co wrogi na ekranie gry, super-skok — umożliwia dostanie się na wyższe platformy, brat-widmo — cień, który wykonuje wszystko, co zrobił Zool, lecz z dwusekundowym opóźnieniem, tarcza — chroni przed kolcami.

Na Zoola czekają całe zastępy wstrętnych stworków, które chcą go powstrzymać w drodze do celu. Wszystkie kreatury są uzależnione od scenerii danego świata (o których za chwilę) i bardzo często wyglądają jak przedmioty znane nam z rzeczywistości, których przynigdy nie posądzalibyśmy o tak złośliwy charakter. Stworki różnią się od siebie nie tylko wyglądem, lecz również sposobami walki. Praktycznie wszystkie z nich (poza strażnikami wejść) można łatwo zniszczyć, jeśli oczywiście uda nam się je

"namierzyć". Niektóre stworki wyskakują z różnych ukrytych i słabo widocznych miejsc, by wykorzystując zaskoczenie, odebrać Zoolowi nieco energii.

Niestety, są też potwory, których nie możemy zniszczyć w żaden sposób, podczas gdy one z łatwością mogą odebrać nam energię. Należą do nich kolczaste stworki, poruszające się w górę i w dół po ścianach pierwszego świata.

Dla urozmaicenia gry istnieją jeszcze pułapki. Zdecydowanie najbardziej pospolite i najpopularniejsze są kolce, na które bardzo łatwo wpaść i stracić energię. Istnieją również inne "naturalne" niebezpieczeństwa, jak woda, czy wysuwająca się z ziemi wieża, a także świece, zapalniki, piłki kolczaste i niekolczaste itd. Niektóre z nich możemy zniszczyć (np. kule bez kolców), jednak większość będzie poza zasięgiem wszystkich broni Zoola.

Istnieje wiele sposobów ominięcia niebezpieczeństw. Często zdarza się, że przyczyną naszego upadku na kolce jest zbyt słaby most, który nie utrzyma zbyt długo naszej wagi. Należy szybko po nim przebiec. Aby ominąć kolczaste kule, pchamy

odpowiedni lewarek, który spowoduje chwilowe uniesienie się przeszkody i umożliwi dalszą wędrówkę.

Zool nie jest oczywiście bezbronny, może w różny sposób walczyć z przeciwnościami losu. Pierwszy z tych sposobów, moim zdaniem najlepszy ze względu na szybkość i skuteczność, to "firmowy" atak bohatera, czyli SSS (Spining Sword Slice — wirujące cięcie mieczem). Zniszczy to każdego wroga (poza strażnikami), a także napotkany rój os. Następną bronią Zoola są kule ogniste, generowane poprzez siłę woli, które zniszczą prawie każdego wroga. Jest to z pewnością najprostsze rozwiązanie, lecz czasami zawodzi, ze względu na strukturę niektórych potworków. Np. delikwenci z drugiego poziomu są zbudowani tak, aby odbić każdą kulę pod kątem 90 stopni. Przeciwno nim używamy innych metod walki.

Kolejną możliwością ataku jest uderzenie pięścią lub kopnięcie.



niezbyt skuteczne — za mały zasięg. Jest jeszcze jedna metoda: w biegu możemy pchnąć joystick w dół, co spowoduje kopnięcie w poslizgu. Bardzo przydatny atak, szczególnie w drugim etapie. Ostatnim sposobem zabijania wsędobylskich stworków jest po prostu naskoczenie im na głowę. Należy przy tym uważać, gdyż nie zawsze wyładowujemy w odpowiednim miejscu.

Niestety, po dotknięciu jakiegokolwiek stworka lub pułapki, Zool traci jedną z trzech drogocennych jednostek siły. Po stracie wszystkich jednostek lub po upływie limitu czasu, bohater traci jedno z pięciu żyć. Poziom energii możemy uzupełnić poprzez złapanie muchy, która wylatuje czasami z potworków po ich zniszczeniu. Podróżując przez różne zakamarki, możemy znaleźć drogocenne życia, bonus hamujący upływ czasu i inne cenne ułatwienia.

Grę zaczynamy w Świecie Słodocy. Jak zapewne się domyślicie, Zool będzie podróżo-

wał wśród różnych czekoladek, lizaków, łakoci itp. Ciekawostka — sponsorem jest producent lizaków Chupa Chups. Po udanym przejściu tego świata musimy pamiętać, że była to dopiero 1/6 całej gry, a czekają na nas: Świat Muzyczny, Świat Owocowy — moim zdaniem najładniejszy, Świat Narzędzi, Świat Zabawek oraz ostatecznie Świat Zabaw — znacznie różniący się od poprzedniego, w którym czekają nas dwie niespodzianki.

Podam teraz kilka podpowiedzi do gry:

1. Otoczenie może kryć wiele przedmiotów (spróbuj użyć SSS na lizaku Chupa Chups w pierwszym etapie, a na średniej wielkości marchewce w trzecim).
2. Osy należy zabijać jak najszybciej, mnożą się błyskawicznie.

3. Uderzenie pięścią w niektóre ze ścian może dużo ujawnić.
4. Na ostatnim poziomie wsędobylskie młotki po uderzeniu w odpowiednią rzecz wybiją Zoola do góry.

Ciekaw jestem, czy ktoś jest w stanie pobić mój rekord: 49 sekund — Sekcja 1-1 (bez ułatwień!), poziom trudności — Normal, szybkość — Normal, Inertia — On!

Za rekomendację "Zoola" niech służy fakt, że zdobył on trzy cenne nagrody: Najlepsza Gra Roku 1992, Najlepsza Postać W Grze, Najlepsze Efekty Dźwiękowe W Grze.

Opis powstał na podstawie wersji gry na Amigę.

Szymon Grabowski.

			
ZOOL			
Gremlin Graphics 1992			
Zręcznościowa			
Amiga, Atari ST, IBM PC			
Grafika		90%	
Dźwięk		85%	
Grywalność		90%	
Pomysł		85%	
Ogółem		90%	

FANTAZJA Z KRZEMOWEJ DOLINY



**"KRÓL SPOD GÓRY NIE ŻYJE, A GDZIEŻ
JEST JEGO POTOMSTWO, KTÓRE BY
ODWAŻYŁO SIĘ SZUKAĆ ODWETU? GI-**

**RION, PAN MIASTA DAL, POLEGŁ, ZJADŁEM JEGO PODWŁADNYCH WPADEŚZY
NIBY WILK MIĘDZY OWCE. GDZIEŻ SĄ SYNOWIE JEGO SYNÓW, KTÓRZY OŚMIE-
LILIBY SIĘ ZBLIŻYĆ DO MNIE? ZABIJAM, KOGO CHCĘ I GDZIE CHCĘ, A NIKT MI
NIE ŚMIE STAWIAĆ OPORU. POKONAŁEM RYCERZY DAWNYCH CZASÓW, DZIŚ
NIE MA JUŻ TAKICH WOJOWNIKÓW
NA ŚWIECIE. A PRZECIEŻ BYŁEM WTE-
DY MŁODY I WĄTŁY. TERAZ JESTEM
STARY I SILNY, SILNY, SILNY — WIEDZ
O TYM ZŁODZIEJU CZAJĄCY SIĘ W
CIEMNOŚCIACH! MOJA ZBROJA WAR-**

kwit nastąpił na przełomie lat 70.
i 80., jednak do prawdziwej in-
wazji doszło trochę ponad pięć
lat temu. Równoczesnemu roz-
wojowi uległa ta bardziej elektro-
niczna część przygody, dzięki cze-
mu rok 1993 stał się dla fanaty-

Niesamowity świat magii, mie-
cza i wiecznej przygody został w
końcu oddzielony od swego bar-
barzyńskiego pnia i przeniesiony
na tak niesmaczną (zapewne) dla
Trolla rzecz, jaką jest twardy dysk.
Kraina gier powiększyła się o dział
Role - Playing pod koniec lat
osiemdziesiątych (pamiętacie to je-
szcze? — Bards Tale...) i od tej
pory systematycznie rozszerzała
swoje wpływy. Włości fantastyki
sięgają teraz aż po gry zręczno-
ściowe, logiczne, czy nawet sy-
mulatory (Dragon Simulator), a

Trochę korzeni...

To od Niego wszystko się za-
częło. Gdyby lubił baśnie Ander-
sena, pewnie nigdy nie czerpałby
natchnienia z legend arturiań-
skich o Rycerzach Okrągłego Sto-
łu i ze starych nordyckich sag o
smokach i bohaterach. Dziękujmy
więc opatrności, że Dziewczynka
z zapalkami i Ołowiany żołnierz
nie wywarły na Nim swego tkli-
wego piętna.

Tolkien i Hobbit — nierozłącz-
ni towarzysze. Wielki twórca i nie-
pozorny mały człowieczek o wiel-
kim sercu, taki jak Bilbo Baggins,
który wyruszył przez Śródziemie
na spotkanie Smauga Straszliwe-
go. Nawet nie przypuszczał, jaką
legendą będzie jego przygoda z
krasnodumami. Dzisiaj, wiele tysię-
cy lat po pamiętnych wydarze-
niach spod Samotnej Góry, mo-
żemy wspominać tę niesamowitą
historię — wlepiając w tym sa-
mym czasie wzrok w ekran.

Większość młodych ludzi, się-
gając pamięcią aż do tak daw-
nych czasów, jak początek XX
wieku, pasjonowała się wypra-
wami w krainę baśni. Na począt-
ku były to głównie opowieści i
straszenie się wyimaginowanymi
potworami, ale później zabawa
przerodziła się w pewnego ro-
dzaju nurt hobbystyczny. Pojawi-
ły się pierwsze gry planszowe,

**TA JEST DZIESIĘCIU TARCZ, ZĘBY SŁU-
ŻĄ MI ZA MIECZE, PAZURY — ZA
WŁÓCZNIE, CIOS MOJEGO OGONA TO
GROM, SKRZYDŁA NIOSĄ HURAGAN, A
MÓJ DECH — ŚMIERĆ!" (Tolkien, "Hobbit,
czyli tam i z powrotem")**

przeważnie przenoszące gracza
w świat mniej lub bardziej zbliżo-
ny do Tolkienowskiego. Ich roz-

ków gier fantasy okresem mle-
kiem i miodem płynącym.

**"Standardowa" metoda
tworzenia postaci - Eye of the
Beholder I**





dzięki temu, że znalazła licznych zwolenników, ma zagwarantowany dalszy rozwój.

Czy istnieje granica między grami fantasy i Role-Playing?

Rozróżnienie między nimi jest dość trudne. W klasycznym rozumieniu, jedne nie mogą praktycznie istnieć bez drugich. Choć ciężko byłoby mi przytoczyć tytuł, na pewno jest jakaś gra czysto fantasy, podobnie jak gra czysto Role-Playing. Ta pierwsza to zapewne wędrówka po krainie magii i rozmaitych potworów, choć zapewne nieobca jej jest walka i rzucanie czarów — które są już poniekąd elementami Role - Playing (wytrzymałość i system zadawania ran, podział czarów na grupy). Dużo łatwiej jest mi wyobrazić sobie typową grę Role - Playing, ale osadzoną w innych, niż baśniowe, realiach. Mogłoby to być np. "cywilizowany" Wolfenstein — bez biegania i koszenia, ale za to z pogaduszkami ze strażnikami (tu przydałaby się charyzma i siła charakteru), wyszukiwaniem tajemnych przejść bez udziału przypadku (percepcja, zręczność) i usystematyzowanymi potyczkami fizycznymi i psychicznymi. Dziwne byłoby poniekąd, gdyby Blazkovitz zaczął rzucać czary, ale gdyby dołączyć do niego kilka innych postaci (np. więzionych naukowców), można by stworzyć drużynę na miarę naszych działań spod Grunwaldu.

Faktycznie, ilość pomysłów jest w zasadzie nieograniczona. Na upartego można by stworzyć wstrząsającą grę Role - Playing opiewającą historię działalności syndyka masy upadłościowej (cokolwiek to jest), jego losy i dążenie do głęboko ukrytego celu — Spłacenia Wierzycieli. Pytanie tylko, czy takie rozwiązanie nie byłoby zbyt abstrakcyjne (czytaj: nudne) dla zwykłego śmiertelnika. Może już lepiej walczyć z ciągle tymi samymi potworami, magicz-

nymi pułapkami, szukać wyjścia z podziemi i Korony Władzy?

Powtarzanie tych samych scen i podobieństwo postaci działa trochę nużąco na odbiorcę. Mówiąc w skrócie, skromna ilość pomysłów zaprezentowanych do tej pory przez autorów doprowadziła w pewnym sensie do połączenia się pojęć gier fantasy i Role - Playing. Powstaje wiele nowych gier, jednak niemal wszystkie, mniej



lub bardziej udanie, imitują swoich poprzedników. Zdarzają się rodзинki, takie jak Legacy (o którym za chwilę). Ja jednak z niecierpliwością oczekuję roku 1994, który, mam nadzieję, przyniesie nowe, niesamowite rozwiązania — kolejne potwory, cywilizacje przyszłości, inne światy i innych ludzi — wszystko w duchu Role - Playing.

Korzystając z pierwowzoru

Na razie producenci wolą bazować na starych sprawdzonych pomysłach, które często są niemal dokładnymi kopiami prekursora gatunku — **Eye of the Beholder**. Oczywiście, były i wcześniejsze gry tego typu, jednak za pewien standard, również pod względem grafiki i oprawy dźwiękowej, uznałem właśnie produkt

Westwood i Strategic Simulations z 1990 r.

Eye of the Beholder stał się matrycą dla wielu powstających gier. Przykładem może być jeden z ostatnich programów tego typu, a mianowicie **Dungeon Hack** (tej samej firmy), który jest niemal kropką podobny do swojego poprzednika. Sama fabuła, a nawet miejsce akcji (loch — tym razem dostajesz się do niego dobrowolnie i musisz schodzić na coraz niższe poziomy), zostały zmienione w niewielkim stopniu. Grafika i dźwięk są dużo lepsze niż przed

(już) czterema laty, choć po tak dużym odstępie czasowym można by się spodziewać zmian kardynalnych, wręcz rewolucji.

No coż... "nie wszystko co skopiowane

zmniejsza przyjemność grania. Wprost przeciwnie. Już dawno przyzwyczaiłem się do charakterystycznego układu całej gry, łącznie z wyborem postaci, ich profesji i cech, jak również do samego wyglądu (mówiąc wulgarnie) interfejsu użytkownika. Klasyczny ekran przedstawiający graczowi miejsce akcji składa się z obrazu widzianego okiem bohatera, symbolu postaci, umożliwiającego operowanie przedmiotami oraz mniej lub bardziej złożonych kursorów pozwalających nią kierować. Jest to tak częsty widok i spotykany niemal w każdej grze, że aż "dusza wyrywa się z zawiasów" i krzyczy, że chciałaby czegoś nowego.

Patrząc jednak chłodnym okiem, w tym zakresie nie można w zasadzie wymyślić niczego nowego. Przyjęte rozwiązania są najprostsze i dają użytkownikowi łatwość obsługi i przyjemność grania. Nie wymagam od nikogo, aby ukazała się gra o kompletnie szalonym wyglądzie, która znowu będzie mówić o smokach, mieczach, czarach i

znów o smokach. Myślę, że producenci po prostu boją się publikować gry odbiegające od przyjętych już kanonów gier Role-Playing. Wynika to zapewne z przyczyn ekonomicznych i związanego z nimi ryzyka. Kompletnie nowa gra, o niespotykanym dotąd pomysśle, może przecież tak zaskoczyć klientów, że ci jej niestety nie kupią. Tymczasem stare, sprawdzone pomysły nie są

może rewolucyjne, ale sprzedają się znakomicie. Trzymam jednak kciuki za tych, którzy w końcu odważą się zważyć z nóg czymś naprawdę odjazdowym.

Moim marzeniem jest w końcu pobawić się niesamowitą grą — Role - Playing, która odkryłaby przede mną cudowną krainę, zupełnie odmienną od wszystkich, stworzonych dotychczas. Nie musi to być zresztą cała kraina...

może być doskonałe". Nie zrozumiemy się źle w tym miejscu. Wcale nie twierdzę, że takie "kopiowanie" jest złe, czy



Fantazja bez bajek

Moje pragnienia zostały niemal całkowicie zrealizowane przez **Legacy** — młodzietkie, lecz przerażające dzieciątko MicroProse, które roztacza przed posiadaczami PC uroki nieograniczonego stresu.

Już od pierwszych chwil przebywania w nawiedzonym domu dostałem dreszczy, wypieków i gęsiej skórki, a później zrobiłem się sinozielony. Wrażenie było piorunujące. Wstrząsające. I fascynujące. Jeśli macie pod ręką tę grę, to nie czytajcie dalej, tylko dołączcie do grona "spadkobierców".

Legacy, która tak naprawdę nie zasługuje na to, żeby nazywać ją grą, ma w sobie coś czego nie mają inne... programy. Klimat. On odgrywa tu niesamowitą rolę. Wszyscy ci, którzy byli zafascynowani "Spuścizną", zgodnie stwierdzili, że od pierwszych chwil grania czuli strach. Gdy tylko wkroczyli do pełnego tajemnic domu, ten przywitał ich wrogością i mrokiem. Tajemnicze krzyki, jęki i dzikie, historyczne śmiechy sprawiły, że po dziesięciu minutach gry każdy zdrowy zawodnik musiał się oblać zimnym potem.

Jednak ani roztrzęsione ręce, ani wytrzeszczone gały nie są w stanie zmusić mnie do rezygnacji z Legacy, które z pewnością jest zwiastunem nowej ery gier Role-Playing.

No właśnie. Być może niektórzy pomyślą sobie, że Legacy nie jest wcale grą tego typu. Całkiem słuszne, choć raczej nieprawdziwe, podejrzenie. Jest ona pełnoprawnym reprezentantem świata gier Role - Playing, tylko nowej generacji — widać to już na pierwszy rzut oka. Tworzenie postaci odbywa się na mocno zmodernizowanych zasadach, które dla laika z pewnością są prostsze niż standardowe metody ustalania cech postaci. Cyferki i rzuty kośćmi zostały zastąpione

Nowoczesna forma tworzenia postaci, którą przedstawia Legacy





przez całkiem miło wyglądające wskaźniki, dzięki którym łatwo rozpoznać się w przydzielanych bohaterowi zdolnościach.

Co do samej rozgrywki, to jak już wspomniałem — napawa grozą, którą dodatkowo potęguje występowanie licznych niesamowitych stworów. Po paru godzinach grania w *Legacy* zostajesz po prostu wessany w ekran, więc wszystkie napotymane po drodze monstra stają Ci przed oczami jak żywe. Obrona przed zagrożeniami to zarówno środki przemocy fizycznej, jak i psychicznej perswazji (nie zawsze łagodnej). Autorzy przewidzieli ogromną gamę środków ofensywnych i defensywnych, od noży kuchennych, przez miecze samurajskie i karabiny M-16, aż do czarów.

Nie można jednak uznać tej gry za zręcznościówkę, mimo występowania dość brutalnych sprzętów uśmiercająco - okaleczających. Gracz powinien nastawić się raczej na elementy logiczne i... Zresztą, poza niesamowitymi emocjami, nic już nie pamiętam.

O krwi i narzędziach do jej upuszczania

Dostosowując się do potrzeb młodych, żądnych wypruwania flaków organizmów, stworzono

też produkty mające na celu uspokojenie graczy mniej zrównoważonych. Uważam się za normalnego (na pozór), ale mam trochę hysia na punkcie fantazji i magii, więc jeśli chodzi o mordowanie, satysfakcję przynosi mi praktycznie tylko zadawanie cierpienia w krainach rojących się od smoków, goblinów, orków i innego plugastwa. Niebagatelne znaczenie ma tutaj grafika (rany) i dźwięk (charkot zarzynanych).

Jedną z pierwszych gier fantastyczno - rozrywkowych na jakie się natknąłem był *Złoty Topór* — już sam tytuł brzmi zachęcająco. Tym, którzy jeszcze się nie domyśliли wyjaśnię, że chodzi mi o dość starą grę SEGI, noszącą nazwę **Golden Axe**. Efekty graficzno - muzyczne w jakie była zaopatrzona, nie przypierały może o zawrót głowy, scenariusz i fabuła również, za to rozrywki było na kilogramy. "Cały czas w prawo" brzmiało hasło przewodnie. Więc naprzód! Po trudnym wyborze postaci (na ogół padało na konusa z potwornym toporzykiem) następowała wielogodzinna wyżywka.

Pamiętam, że to co mi się spodobało i co pamiętam do dziś, to pewnego rodzaju uwspólnienie występujących w grze postaci. Wszystkich występujących w niej bohaterów, jeśli można nazwać tak beznadziejnych orków i bezmózgie jaszczurki, łączyła jakby jedna wspólna cecha. W czasie gry wydawało mi się, że powoli zaczynam rozumieć te dziwne postacie i choć może głupio to zabrzmieć, wytworzoną przez autorów rodzinną atmosferę. Uświadomiłem sobie odmiennosć człowieka od postaci z krain fantazy. On po prostu zupełnie do nich nie pasuje, jest zbyt prozaiczny, zajęty swoimi ważnymi sprawami. *Golden Axe* przedstawił mi

ogromną menażerię stworzeń, które dla nas są co najmniej potworami, a w fantazji są zupełnie naturalne — stanowią integralną część krajobrazu.

Szybko otrząsnąłem się z tych nostalgicznych refleksji i żwawiej machając styliskiem przerażałem siebie drogę do **Moonstone**. Niesamowita zabawa. Ucinanie głów i odrąbywanie członków, a w tle wyprawa po księżycowy kamień. Ta gra ma raczej niewiele wspólnego z Role - Playing, a wiele z rzeźnią. Sama w sobie stanowi raczej materiał do rozważań na temat przesadnego brutalizowania rozrywki, niż do szukania w niej przedstawiciela fantazy. Nie mam zastrzeżeń co do formy walki zaproponowanej przez autorów, jednak długie lata edukacji i liczne kontakty z polonistami uczuliły mnie na widok niepotrzebnie rozlewanej krwi.

Jeśli chodzi o element zręcznościowy, to *Moonstone* dostarczył go w ilościach zadowalających każdego. Z przyjemnością patrzyłem na nienajgorszą grafikę, która doskonale oddaje realia Moonlandii (czyli prawdopodobnie Anglii i Stonehenge) ze wszystkimi jej przedziwnymi potworami. Choć niewątpliwie bardzo dobra, gra ta nie pozostawia jednak żadnych wspomnień, ani bólu, ani radości... W sumie nic zaskakującego. Nie od dziś wiadomo, że typowe naparzanek więcej biorą niż dają.

Gry fantazy a literatura

Jak wspomniałem na początku, i co zapewne wszyscy wiedzą, Mistrzem Fantazy jest Tolkien. Śmiało można powiedzieć, że wszystkie gry fantazy są w jakimś sensie jego dziełem. Jednak tak naprawdę nie ma wielu gier oddających "faktyczne" wydarzenia w Śródziemiu.

Chyba najbardziej znana jest **Riders of Rohan**, która przenosi bezpośrednio w świat walki dobra ze złem. Dzięki *Jeźdźcom* możemy sobie przypomnieć chwile spędzone w nocy na

czytaniu "Trylogii" z latarką pod koldrą. Odrobina wyobraźni i możemy osobiście rozmówić się z Aragornem, czy Eomerem, nie mówiąc już o przeżyciu bitwy pod *Helmowym Jarem* i zdobyciu *Ortanka*.

Świat nie kręci się jednak tylko wokół Tolkiena. Moim chyba największym faworytem jest *Conan*. Jego niesamowite dzieje i przygody towarzyszyły mi przez wiele lat i ciągle jeszcze zagłębiam się w stare historie i legendy o tym dzielnym wojowniku. Z chęcią też ruszyłem do gry **Conan the Cimerian** — fantazy, a jakże... Może nie bardzo heroic, ale... ale zdecydowanie odradzam tę grę fanom twórczości Howarda, gdyż jest ona po prostu profanacją dzieła wielkiego autora.

Nie ma ona w sobie nic z dynamizmu i wartkiej akcji swego literackiego pierwowzoru. To kolejna, zdecydowanie nieudana próba przedstawienia w sposób prosty szalenie złożonej struktury świata i jego kultury. W komputerowej adaptacji *Hyborea* stała się, jak na mój gust, tak parszywą krainą, że żaden szanujący się barbarzyńca nie opuściłby swoich rodzinnych gór, aby ujrzeć jej mierotę.

Fantastyczne zakończenie

Niewiele utworów literatury fantazy zaadaptowano do gry komputerowej — ostatnio chyba "Xanth" Anthony'ego Piersa — a szkoda. Powstało tak wiele niesamowitych dzieł o krainach pełnych smoków i innych podejrzanych kreatur, że mogłyby one wydać wysokie plony w postaci kilo, a nawet megabajtów. Wspaniałą rozrywką są "Jeźdźcy Smoków" Anne McCaffrey, "Smok i Jerzy" Dicksona i "Kane" Wagnera.

Wszystkie te lektury stanowią doskonałą zaprawę przed podróżą w krainę przygody. Każda z nich tworzy własny, surrealistyczny świat, w którym dzieją się przeróżne cuda. I każda może być kanwą do stworzenia kolejnej antysmoczej wyprawy...

Maksymilian Wrzesiński



A N T Y C S L



CRACKED BY CSL, WYWIAD Z JEDNYM Z BARDZIEJ ZNANYCH POLSKICH HACKERÓW, KTÓRY OPUBLIKOWALIŚMY W NUMERZE 0/93 GAMBLERA, WYWOŁAŁ NIECO DYSKUSJI W REDAKCJI. POSTANOWILIŚMY WIĘC ZWRÓCIĆ SIĘ Z PROŚBĄ O UWAGI PO JEGO LEKTURZE DO KILKU OSÓB ZNANYCH W ŚRODOWISKU "POWAŻNEJ" INFORMATYKI. REPREZENTUJĄ ONI — CO ZROZUMIAŁE — ODMIENNE WIDZENIE ŚWIATA NIŻ CSL.

PRZY OKAZJI: USTAWA O OCHRONIE PRAW AUTORSKICH ZOSTAŁA UCHWALONA (8/01/94) I PO "KLEPNIĘCIU" PRZEZ SENAT I PREZYDENTA RP W NAJBLIŻSZYM CZASIE WEJDZIE W ŻYCIĘ. CO TO OZNACZA DLA GIEŁD, GIEŁDZIARZY, HACKERÓW, PIRATÓW I INNYCH KOLEKCJONERÓW SOFTU? — POSTARAMY SIĘ ODPOWIEDZIEĆ NA TO PYTANIE W JEDNYM Z NAJBLIŻSZYCH NUMERÓW.

Andrzej Florczyk, kierownik Biura Informatyki Urzędu Rady Ministrów i prezes Stowarzyszenia Rozwoju Systemów Otwartych

Jedyny komentarz jaki mógłbym zrobić do wywiadu, oczywiście poza uznaniem dla zdolności tego młodego człowieka, to ocena moralna, etyczna. Z racji pełnionych funkcji, dosyć rygorystycznie popieram działalność stowarzyszenia PRO i walkę o porządne zagospodarowanie ustawy o prawie autorskim. Działamy w innym obszarze niż gry i potrzebujemy legalnego oprogramowania oraz legalnych zasad posługiwania się nim i nabywania. Sens istnienia Biura to nadzorowanie zasad wydawania pieniędzy publicznych. A skoro jesteśmy przy sprawach publicznych, warto pamiętać, że cena, którą płacimy za szary czy czarny rynek oprogramowania nie wyraża się tylko w złej opinii, ale przede wszystkim w formalnych działaniach administracji zachodnich mających na celu powstrzymanie napływu do nas nowoczesnej technologii. Inaczej by wyglądał COCOM i jego ograniczenia, gdyby była ustawa i odpowiednie przepisy wykonawcze. Ogólnie — ani taki wywiad, ani inne fakty istnienia czy rozprzestrzeniania się nielegalnego oprogramowania nie zmieniają postawy ludzi, którzy pracują po mojej stronie barykady.

Ciekawym natomiast problemem jest ocena moralna. W stosunku do instytucji można powiedzieć, że oceny moralne przekładają się na przepisy. W tym jednak wypadku jest to trudniejszy problem — bowiem przynajmniej w części jest to zabawa, a reguły zabawy nie podlegają zwykłemu ocenom moralnym. Z drugiej strony jest to nie tylko zabawa, ale i poważny biznes. Udzielający wywiadu nazywa siebie "grubą rybą"

— inaczej mówiąc, wchodzą tu w grę dość duże sumy i to nie tylko w rozłamywaniu gier, ale także programów użytkowych. Inaczej mówiąc: człowiek ten w momencie wejścia w życie ustawy, formalnie, w świetle prawa, staje się przestępcą. Tu już się kończą żarty.

Istnieje także inny aspekt tej sprawy. W Polsce istnieją już sieci rozległe. Niedługo, przykładowo, skończymy budowanie sieci pozwalającej na przenoszenie informacji w obrębie całej administracji państwowej. Istnienie wyrafinowanych i dobrze wyszkolonych hackerów to jest także element zagrożenia dla tych systemów — prędzej czy później, choćby dla sportu (nie mówię już nawet o tym, że za pieniądze — bo ktoś zapłaci za informacje) hackerzy zjawiają się i w tych sieciach. Dość duża część naszego wysiłku tutaj, w Biurze, to myślenie o możliwych konsekwencjach włamań do sieci. Mogę tu przypomnieć tylko słowa wyborów parlamentarnych — mam udokumentowane próby "upulchnienia" naszej sieci. Działanie takich hackerów w momencie podliczania wyników wyborów parlamentarnych, czy prezydenckich to już jest problem. Sama świadomość, że oni już są, że podnoszą swoje kwalifikacje jest dla mnie wyzwaniem. Proszę sobie tylko wyobrazić, co by się stało, gdyby taki człowiek dostał się w czasie wyborów do sieci i — na przykład w interesie jakiejś partii — skasował wyniki w jakimś okręgu czy coś w tym rodzaju... Emocje, których nam dostarczył ten człowiek były duże... Co prawda miałem na tyle dobrych programistów, że facet był wykrywany na samym etapie pukania, potem prowadzony przez nas za rękę, ale zawsze... Oczywiście sytuację, że ktoś nie wykryty jednak dostał się do sieci i majstrował w danych, można wykluczyć. To wynika ze sposobu funkcjonowania samej bazy danych — informacje w niej zawarte porównywane są na wielu poziomach. Nie mówiąc już o tym, że cały materiał był dodatkowo czytany z samych dokumentów (nawet gdyby nastąpiła całkowita awaria, to wyniki komputerowe byłyby unieważnione, trwałoby to jak przedtem). Gorzej jest w systemach bankowych on line, czy w systemach zawierających poufne informacje.

Jest jeszcze problem Grzybowskiej czyli giełdy (szerzej mówiąc: giełd w ogóle). W Polsce nie ma — jak ja to nazywam — "komputerowych McDonaldów". To jest przyczyną rozkwitu takiej bazarowej formy sprzedaży. Myślę, że najwyższy już czas, aby to się zmieniło.

Nie ukrywam, że sam jestem ciekaw, jak się to wszystko rozwinie.

Piotr Fuglewicz, prezes Polskiego Towarzystwa Informatycznego

Fakt, że redakcja "Gamblera" zwróciła się do mnie, jako prezesa Polskiego Towarzystwa Informatycznego, o wyrażenie opinii na temat wywiadu z pewnym paserem, świadczy o drobnym pomieszaniu pojęć. Działalność faceta ukrywającego się pod pseudonimem CSL ma tyle wspólnego z informatyką, ile przebijanie numerów kradzionych samochodów ma wspólnego z projektowaniem i konstruowaniem. Pierwsze wymaga małpiego sprytu w palcach oraz braku skrupułów moralnych, drugie — głębokiej wiedzy i długich godzin pracy. W tej sytuacji pozostaje mi jedynie ustosunkować się do prośby redakcji prezentując stanowisko własne, jako emerytowanego dawno hackera.

W środowisku, w którym się obracam istnieją co najmniej dwa podejścia do tego, jak należy traktować bezczelnych i głupich gówniarzy, podszywających się pod informatyków. Jedni uważają, że nie należy ich w ogóle zauważać, drudzy, że może da się ich wychować przy użyciu kultury i godności osobistej. W zasadzie skłaniam się ku pierwszej opcji, jednak w tym szczególnym wypadku kontrast między ignorancją a dobrym samopoczuciem jest na tyle duży, że nie da się nie "wyjść z siebie". Facio, który w pierwszym zdaniu wyraża pogląd,



że "wszyscy wyszli od Spectrums", a kilka zdań dalej twierdzi, że: "jako pierwszy w Polsce złamał program". nie ma pojęcia o czym mówi. Łamało się o łamało razem z Tadeuszem K. programy już za późnego Gierka, a Spectrum — wyobraź Pan sobie — jeszcze wtedy w ogóle na

świecie nie było. Zawsze twierdziłem, że drobne hackerstwo jest świetną rozrywką intelektualną. W rozwoju osobniczym informatyka odpowiada ono okresowi w życiu człowieka, w którym rozbiera on swoje samochodziki, żeby zobaczyć co jest w środku. Większość dzieci wyrasta z tego dość szybko.

Rozumiem, że dla części czytelników "Gamblera" taki Janosik, który zwalcza zabezpieczenia wymyślane przez innych, a w dodatku zarabia na tym milion złotych za kilka godzin roboty, może być rodzajem bohatera. Informatyka jest zajęciem dość nudnym, ale ci, którym chciało się jej uczyć zarabiają więcej niż milion za kilka godzin pracy, robiąc w dodatku rzeczy pożyteczne.

Pozostaje jeszcze sprawa wirusów. Ostatnio o mało nie wykoleił się pociąg ekspresowy, ponieważ ktoś potrzebował pół metra szyny i wyciął ją sobie. Puszczanie w świat wirusów jest działaniem prowadzonym przez podobnych, pozbawionych wyobraźni neandertalczyków. Wyobraźmy sobie, że nasz bohater rozbił się nieco poważniej, niż mu się to zdarzało, akurat drugiego lutego. A dyspozytor pogotowia ratunkowego pracował na komputerze zarażonym niegroźnym wirusem, który odcina dyski w urodziny miesiąca. Czego, mimo wszystko, CSL-owi nie życzę. Pan, stwarzając glisty i karaluchy miał w tym jakiś zamiar, a problemy łamania zabezpieczeń i instalowania wirusów nie dotyczą na szczęście prawdziwych komputerów i prawdziwych systemów operacyjnych.

**Grzegorz Onichimowski,
prezes firmy IPS,
największego w Polsce
dystrybutora gier komputerowych**

Rozmowa z CSL-em jest nakierowana głównie na problemy techniczne. To dla mnie ciekawostka, jak — swego czasu — rozmowa na łamach "Auto Sukcesu" z facetem, który ukradł Mercedesa 600 (został zresztą namierzony). Mówił on tam o technicznym "warsztacie" złodzieja. Tu jest podobnie. Takie "klasyczne" przestępstwa w Polsce przestały już być romantyczne — nie ma już etosu kasiarza, doliniarza... raczej wygląda to tak: amok alkoholowy i siekierą w łeb. Pojawia się natomiast coś takiego, jak etos złodzieja samochodowego czy etos złodzieja komputerowego. Dzieje się tak, ponieważ tutaj w grę wchodzi pewna wiedza. Dla mnie rozmowa na temat łamania zabezpieczeń programów to trochę jak rozmowa na temat łamania alarmów samochodowych. W obu wypadkach potrzeba jakichś kwalifikacji i to, podobno, nawet dosyć specjalistycznych... To może ludzi fascynować. Natomiast oceny moralnej w najmniejszym stopniu nie zmienia.

Przy okazji — proszę zauważyć, że pojawienie się zabezpieczeń programów komputerowych — tutaj także jest pewna paralela z autoalarmem — nie jest czymś pożądanym. Zabezpieczeń w programach być nie powinno. Tak samo jak alarm nie należy do wyposażenia samochodu — nie jest potrzebny do jeżdżenia samochodem, do wypełniania jego funkcji — tak samo zabezpieczenie w komputerze nie jest potrzebne do wypełnienia funkcji programu. Wręcz przeciwnie — zabezpieczenia te (autoalarmy i zabezpieczenia programów) mogą stanowić przeszkodę dla użytkownika. Pojawienie się zabezpieczeń programów, z punktu widzenia ich funkcjonalności, jest raczej wadą niż zaletą. (Obecnie obserwuje się zresztą tendencję do unikania tego — zabezpieczenia są tu jakby gestem rozpaczliwych zdesperowanych producentów.)

Natomiast kwalifikacja moralna jest dla mnie jednoznaczna — to jest złodziejstwo. Oczywiście, dla wielu ludzi subkultura np. gitowców





(to w czasach mojej młodości), złodziei samochodów czy przedwojennych doliniarzy może być czymś budzącym zainteresowanie. Podobnie piractwo komputerowe. Ale i tak pozostaje złodziejstwem.

Ten podstawowy produkt myśli ludzkiej — oprogramowanie (bo ono jest tu ważniejsze niż komputer) — musi być chroniony. Przede wszystkim musi być chroniony nie zabezpieczeniami, nie ustawami (choć te są potrzebne), lecz świadomością powszechną faktu, że jest to produkt taki sam jak inny. A to, że jego wartość mierzona w ilościach ton instrukcji czy liczbach dyskieciek jest znacznie niższa niż cena sprzedaży, nie ma znaczenia — tak po prostu jest.

Marek Sell, twórca najpopularniejszego w Polsce programu antywirusowego Mks_VIR

Oczywiście, w Polsce (i na świecie) istnieje niemały rynek poważnych aplikacji, które są "prute" po to, by w firmie była tylko jedna kopia a nie np. 20. Chętni na tego typu rzeczy bez wątpienia zawsze się znajdują, ale będą się rekrutowali z mniejszych, prywatnych zakładów, ponieważ w dużych firmach jest zbyt wielkie zagrożenie. Nikt nie będzie trzymał bomby zegarowej. I nie chodzi tu nawet o sprawy finansowe, w tym przypadku te kary są mniej dotkliwe, chodzi o dobre imię firmy, a może przede wszystkim o utrzymanie się kierownictwa na stanowiskach. Swego czasu współpracowałem z pewną amerykańską firmą, będącą dealerem AutoCAD - a. Wiem od nich, że w Ameryce najwięcej kopii AutoCAD - a sprzedają... prawnicy — wcale nie sklepy, tylko wyspecjalizowane kancelarie prawne, które zajmują się wyłącznie tropieniem piratów. Po znalezieniu instytucji użytkującej nielegalnie program, prawnik składa kierownictwu "propozycję nie do odrzucenia" zakupu legalnych kopii (kto wie za ile)... Myślę, że w Polsce też powstaną takie firmy, zwłaszcza że rozpowszechnienie piractwa jest tak duże, iż gdzie by się nie weszło, powodzenie jest murowane. Tego typu kancelarie mają szansę wyplenić piractwo instytucjonalne.

Istnieje także drugi rynek — rynek piractwa prywatnego. On zawsze był, jest i będzie — nawet w najbardziej zaawansowanych krajach (np. w USA ocenia się go na 10%). Tego nie da się całkowicie wyplenić. Ustawa o ochronie praw autorskich może tu mieć pewne, pozytywne oddziaływanie — spowoduje, że handel tym oprogramowaniem nie będzie tak jawny jak obecnie. Oczywiście zawsze znajdą się kolesie, którzy będą mieli dostęp do wszystkiego i nikt im nic nie zrobi, ale znakomita większość nie ma takich dojsć. Nie będzie tak łatwo zdobyć kradziony program, jak obecnie — wystarczy pójść na Grzybowską i skopiować, co trzeba. Dlatego uważam, że piractwo po

wprowadzeniu ustawy zmaleje. Obecnie funkcjonuje to mniej więcej tak: te niby - firmy sprzedające kradzione programy mają duży obrót a przez to niski koszt jednostkowy i mogą sprzedawać bardzo tanio. Po wejściu ustawy handel ulegnie ograniczeniu, obrót się zmniejszy, a tym samym koszt jednostkowy wzrośnie co spowoduje, iż

oprogramowanie kradzione nie będzie konkurencyjne w stosunku do legalnego, którego ceny stają się coraz bardziej przystępne.

Być może powstaną też wypożyczalnie, w których będzie się gry wypożyczało — przecież każda po pewnym czasie się znudzi.

Jest tu jeszcze inny mechanizm, który znam na przykładzie mojego programu. Są takie przypadki, że ludzie kupują mój program na giełdzie dla firmy, w której pracują, nie dlatego, że firmy na to nie stać. Po prostu, żeby załatwić zezwolenie na kupno, przekonać księgowego itd., trzeba tyle zachodu, iż prościej jest pójść na giełdę i kupić kradzioną kopię. Natomiast jeśli w firmie będzie świadomość, że za nielegalny program można dostać po głowie, to sytuacja się zmieni.

Wracając do wywiadu z CSL - em. Przedstawia on człowieka i jakby jego sposób na życie. Można tutaj polemizować z wieloma sprawami. Ja chciałbym zatrzymać się przy pytaniu czy łamanie zabezpieczeń jest zajęciem perspektywicznym, czy nie. Na pewno łamanie to dziedzina wiedzy wymagająca dużych inwestycji — ktoś, kto się tym zajmuje, musi włożyć wiele pracy w swój "warsztat". Oczywiście, pierwsze łamanie to jest ekstaza — sam wiem, bo kilka rzeczy (gdy byłem piękny i młody) niestety pod moimi rękami padło. Natomiast po pewnym czasie jest to zajęcie bardzo nudne — jak widać z wywiadu, człowiek w tej chwili zarabia pieniądze. Prawdziwi hackerzy w zasadzie tym się nie trudnią. Hackerstwo brzydzi się dochodowością — to jest sztuka dla sztuki, próba robienia rzeczy niemożliwych.

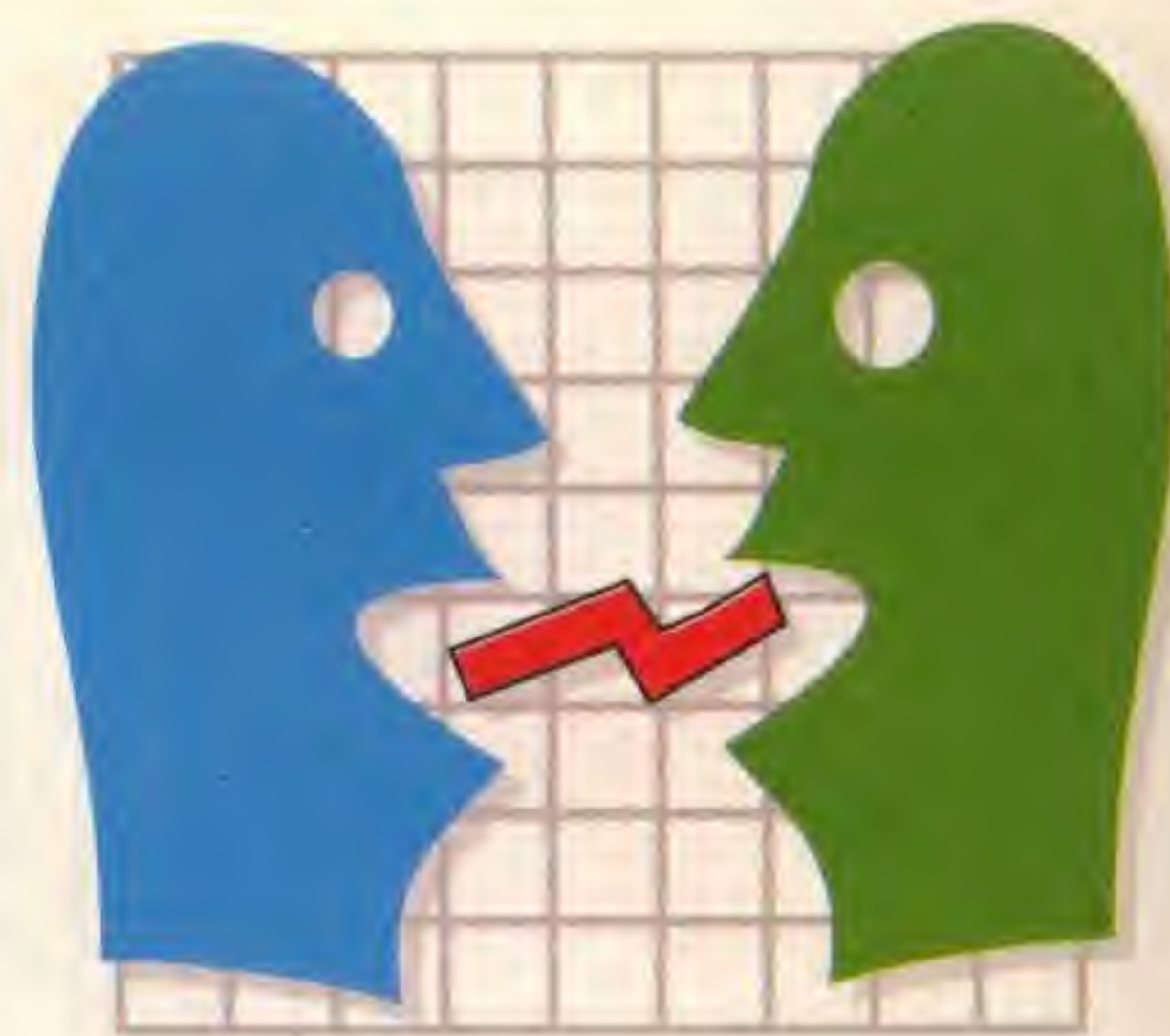
Jeśli chodzi o perspektywiczność — zapotrzebowanie na tego typu usługi ciągle istnieje. Ja sam spotykam się z propozycjami: "pan, panie Sell taki specjalista — może mógłby pan zdjąć nam zabezpieczenia"... Jest to jednak działalność wtórna. Tak naprawdę w programowaniu przyjemność sprawia tworzenie, kreacja, a nie wynajdywanie rzeczy, które ktoś inny wymyślił. I myślę, że ten człowiek już to wie — chociażby fakt, że napisał te wirusy (zresztą tragicznie zrealizowane — nie rozeszły się między innymi dlatego, że miały w sobie taką ilość błędów, iż błyskawicznie powodowały zawieszenie komputera).

Przy okazji: nie ma racji twierdząc (w wywiadzie), że były to wirusy nieszkodliwe — nie ma takiego pojęcia, jak nieszkodliwe wirusy. Twórcy wirusów nie doceniają faktu, że koszt to nie tylko to, co się traci. Gdy w firmie komputery zostają zawirusowane, to zaczyna się je "czyścić". Ten przestój często oznacza ogromne pieniądze. Strata wynikająca z walki z wirusem może być wielokrotnie większa od wartości szkód poniesionych w wyniku bezpośredniego działania wirusa. Firma mająca sto komputerów to w Polsce nie taka rzadkość, niech każdemu z komputerów towarzyszą trzy pudełka dyskieciek, do tego dochodzą koszty sprowadzenia fachowców, programów antywirusowych... to mogą być znaczne wydatki. I są to straty wynikające z tak zwanych "nieszkodliwych" wirusów. Już nie mówiąc o tym, że wirusy piszą często ludzie niedouczeni, którzy mało umieją — główna szkodliwość polega wówczas na różnych skutkach ubocznych, wcale przez autorów nie zamierzonych. Tyle o wirusach.

Hackerstwo to rodzaj gry — tak jak szachy. Po prostu spotykamy się intelektualnie z drugim facetem, który wymyśla jakieś zabezpieczenia i walczymy. Czasami jest to trudne — czasami nie, ale jest to zawsze rozrywka intelektualna, a nie łamanie dla biznesu. Hackerstwo tak rozumiane jest zjawiskiem marginalnym. W tym wydaniu nie budzi u mnie podziwu, ale mam dla niego zrozumienie. Zupełnie co innego złodziejstwo.

Opinie zanotował

Grzegorz Eider





przerwania 34H".

W tym wszystkim nie byłoby może jeszcze nic aż tak straszego, gdyby nie to, że świat uparł się zrobić z hackerów genialnych zbrodniarzy. Nikt "normalny" nie potrafił zrozumieć, czym dla hakera jest komputer. I stało się jakby samospełniające proroctwo. Ciągłe nauczanie o szkodliwości, powtarzanie frazesów i zabranianie wykreowało nową mutację — hackerów, którzy uwierzyli, że są źli. Uwierzyli i zaczęło im to sprawiać coraz większą satysfakcję. Młodemu ludziom imponują rzeczy, których nie wolno im robić. Dlatego hackerzy zapragnęli nagle być straszni, zamarzyło im się życie na marginesie. Urado-

W dawniejszych czasach hackerzy nie zwracali na nic uwagi poza komputerami. Wbrew pozorom (tworzonym przez lamerów) nie uważali się za zbawców i rzadko za geniuszy; stworzyły ich



komputery i dlatego potrafili istnieć tylko wśród nich, dlatego też nie rozumieli, że to co robią może okazać się naganne lub szkodliwe dla kogoś. Jeśli ktokolwiek wymyślił jakieś zabezpieczenie, to hacker musiał je złamać, bowiem uniemożliwiał mu ono dostanie się do kochanego komputera lub ograniczało możliwość działania na wybranym terenie. Nie było w tym nic z ambicji czy złośliwości. Reakcja hakera przypominała reakcję uwięzionego zwierzęcia — zrobić wszystko, żeby się wydostać. Na pytanie o życiowe plany hackerzy odpowiadali coś w tym rodzaju: "znaleźć adres wektora

**D Z I E
OSTAT-
N A P U -
MINA CHWILE**

**GGEREM, GDY WŁAŚNIE ŁAMAŁ (LAMAŁ!) TĘ GRĘ...
NO, WIECIE... ALE ŁATWO GO POZNACIE —
MÓWI DUŻO NA SWÓJ TEMAT I ZA-
WOŁANY DO KOMPUTERA ZA-
CZYNA CHOLERNIE SPIE-
SZYĆ SIĘ NA PO-
CIĄG.**

wani swoim okrucieństwem i potwornością sięgnęli pełną garścią po symbolikę z tanich filmów porno - fiction i science - porno,



WISIEĆ NA HACKU

**HACKER.
TO SŁOWO
BUDZI SZACUNEK
WŚRÓD LAMERÓW.
HACKER JEST DLA NICH
KIMŚ WIELKIM, NIEDOŚCIG-
NIONYM WZOREM**

**I IDEAŁEM PRAW-
DZIWEGO MĘŻCZY-
ZNY. SZUKAJĄC PI-
RACKICH PORÓW-
NAŃ MOŻNA BY
RZEC, ŻE HACKER
JEST PRZY LAME-
RZE TYM, CZYM
KAPITAN KID PRZY
KAPITANIE TRĄBIE
PŁYWAJĄCYM KO-
RYTEM DLA ŚWIŃ
PO RZECZCE SMRÓD-
DCE. LAMER WPRAW-
OPOWIADA O SWOICH
NICH OSIĄGNIĘCIACH;
SZONY JAK PAW WSPÓ-
SPĘDZONE PRZED DEBU-**

własną firmę, czy zatrudniał się w cudzej.

Na pewno nie przestawał przez to być hackerem — w swym pierwotnym znaczeniu "hacker" to po prostu komputerowy nałogowiec — ale pojmował już to hackerstwo inaczej.

Dodatkowym elementem mającym silny wpływ na hackerów (możemy tu z powodzeniem mówić o sprzężeniu zwrotnym) były gry. Specyficzna oprawa graficzna, a przede wszystkim prędoc dominująca w grach, ukształtowały sposób widzenia świata i wartościowania, przyjęty bezkrytycznie w środowisku hackerskim. Nie zapominajmy (i wcale nie jest to przesada), że pół lub 3/4 swego życia hacker spędza przed komputerem i gram, co raczej nie pozwala mu na czytanie książek i oglądanie rzeczywi-

zaczęli tworzyć subkulturę, jakąś diasporę. Uciekli od rzeczywistości, którą nagle dostrzegli w paskudnych facetach zabraniających im zabawy elektroniczną grzechotką. Odpadli.

Niemale znaczenie w tym przekształceniu miała także szybko postępująca rewolucja technologiczna. Komputery i modemy w domach, ogólny dostęp do sieci i hostów. To wszystko demoralizowało hackerów, którzy nagle znaleźli ogromne pole do działania; to też sprawiło, że było ich coraz więcej. Chyba każdy inteli-



stości. Czy to przypadkiem nie stąd się biorą, może czasem wręcz przerażające, nierzadkie odwołania do ciemnej strony XX wieku — hitleryzmu? Skrót SS, runy (to chyba polecenie "Run" w Basicu tak pokierowało wyobraźnią hackerów), cała hitlerowska symbolika — pojawiają się wciąż w kursujących po sieciach tekstach; czaszki, lejąca się krew oraz jakieś wyprute flaki dopełniają tego obrazu. A tak gwoździ ścisłości dodajmy, że gdyby w czasach Trzeciej Rzeszy istniały komputery, to hackerzy zgniliby w kacie...

Ciemna strona hackerstwa to jedno, lecz można na całość spojrzeć od tej drugiej, weselszej i ciekawszej. Kilka lat funkcjonowania sieci modemowych ukształtowało pewien styl, który od razu daje się dojrzeć w poczcie, którego charakterystyczne elementy można znaleźć w "intrach" i "demach" (czyli programkach będących graficzną prezentacją "grup" hackerskich) i krótkich opisach złamanych programów, rozprawdzanych wraz z nimi (pliki .NFO). Kwiecisty i dosadny styl, oryginalne nazwy "grup" i pseudonimy ich członków, celowe zniekształcenia pisowni, dziwne skróty, których znaczenie znają tylko wtajemniczeni — to składa się na

fascynujący swą barwnością obraz hackerskiego środowiska rozlanego po wszystkich krajach i kontynentach.

A oto kilka przykładów. Nazwy "grup": Pentagram, Nexus, Razor 1911, Public Enemy, The Humble Guys, Very Strange Warez, Codebreakers. Pseudonimy członków: Paris Angel, Killerette, Sexual Chocolate, General Protocol, CyberBeast, Schizophrenia, itd. To tylko parę wybranych na chybił trafił, lecz dają one mniej więcej pojęcie, w jakim kierunku podąża wyobraźnia hackerów. Wiele grup czy ich członków przyjmuje nazwy i pseudonimy ściśle związane np. z ulubionymi kapelami (Skid Row, Sepultura) czy bohaterami filmów (Fanfan Latulipe — tak właśnie napisane, Terminator). Inna rzecz — amerykański zwyczaj skracania wszystkich standardowych tekstów grzecznościowych w korespondencji, połączony z dużo większym stopniem skomplikowania rozmów za pośrednictwem modemu i komputera zaowocował np. takimi skrótami:

BTW — By The Way, czyli "przy okazji";

CWYL — Chat With You Later, czyli z grubsza "pogadamy potem";

FTL — Faster Than Light, czyli "szybszy od światła";
NFW — No Fucking Way — delikatnie mówiąc — "absolutnie nie";
RTFM — Read The Fuckin' Manual — "przeczytaj pieprzoną instrukcję";
albo i takimi, wręcz paranoicznymi:

IITYWTMWWYKM — If I Tell You What This Means Will You Kiss Me? czyli "jak ci powiem co to znaczy, to mnie pocałujesz?".

Takie skróty wielu ma schowane pod "makrami" w swoim edytorze czy terminalu; niektóre z nich są bardzo życiowe i przydają się w wielu sytuacjach. Powszechna jest też moda na rysowanie "buziek" ze znaków przestankowych, wyrażających różne uczucia:

wesołość :-) :>
zdziwienie :o O-I
smutek :-(:<

W sumie — jak to lepiej wyrazić przez modem i telefon? Można też przesłać panience różyczkę:

@>—

a kumplowi kufel z browarem:

(())

Post Scriptum

Hackerstwo ma swoje zalety i wady, ma też bezsprzeczne uroki — część z nich postarałem się przedstawić powyżej. Pozostaje jednak kilka "ale" i o paru z nich w tym miejscu. Szanowni Hackerzy! Opętani przez swoje szaleństwo przypomnijcie sobie czasem, że po drugiej stronie też są ludzie. Naprawdę szkoda zajmować międzykontynentalne łącza sieciowe (nie-telefoniczne), żeby przez sto godzin pieprzyć bzdury z kolesiami ze Stanów. W swej manii łamania i rozwalania pamiętajcie też, że opiekun sieciowego hosta wyrzywa sobie przez Was włosy z głowy. Skutki Waszych "zawodów sporto-



Właśnie ze względu na to wszystko jest w hackerskiej subkulturze coś, co nie pozwala minąć jej obojętnie. To nie chwilo-wa fanaberia. To potężniejący z dnia na dzień ruch, coraz silniej oddziałujący na wyobraźnię młodych ludzi i wywierający coraz mocniejsze piętno na kulturze światowej. Już dziś nie można sobie wyobrazić niektórych dziedzin kultury bez komputerów, a co będzie jutro? Podejrzewam, że hackerska "diaspora" zasymiluje się z resztą społeczeństwa i jakaś większa lub mniejsza część charakterystycznych cech hackerskiego stylu bycia przeniknie do życia codziennego — wszak komputerów będzie przybywać.

"wych" usuwa się często godzinami, tracąc czas i nerwy. No i coś, co najbardziej szkodzi, szczególnie w ogólnodostępnych sieciach akademickich: przez nieodpowiedzialne z nich korzystanie uniemożliwia-cie dostęp do nich innym. Opiekun hosta, który sparzy się na różnych "anonymousach" i nieproszonych "guestach" po prostu zamknie dostęp do danych, nawet tych publicznych. To nie pozwoli różnym biedakom, próbującym uczciwych sposobów — na swobodne wykorzystanie zasobów komputera do swoich, czasem bardzo złośliwych celów. Jesteście lepsi od łamerów, lecz to nie znaczy, że musicie ich zupełnie odsunąć od komputerów.

Jacek Grabowski



to wicie, panie, te tam migdały, pomarańcze, gla... gladu... glajdu... nie wymówię, wciorności — Gladiolusy.

— No. To przecie ani do gęby wsadzić, ani świniom dać. Ino te miastowe cudaki kupujo, a oni to raz wór piniędzy dadzą, a zaś inną razą gó...zik.

— Nie widzę tu żadnych pól ziemniaczanych. Co skłoniło pana do zmiany profilu upraw? Czyżby stonka?

— W Hameryce?! Te jankesy zaś nie takie głupie, coby ją na własne pola zrucać! Nie, to wszystko bez wodę. Na

— Gdzie lezie, kur-na! Truskawki p o d e - ptali

— O, przepraszam bardzo.

Dzień dobry panu, jesteśmy z "Gamblera" i chcie...

— Z czego?!

— Z miesięcznika "Gambler", i chcieliby...

— A, znaczy się z gazety. A czego chceta?

— Przyszlismy przeprowadzić z panem wywiad. Pańska wspaniała farma słynie z wydajnych upraw i nowoczesnej hodowli. Chcemy upowszechnić ten wzór dobrego gospodarowania wśród naszych czytelników. Widzę, że mimo zimowej pory pola się zielenią, a nawet czerwienią. Cóż to tak pięknie kwitnie?

— Ii tam, panie, ni ma się co ekscytować. Przecie to zwykłe truskawki.

— W grudniu?!

— Ja tam nie wiem, sadzę i rośnie. Nie będę walczyć z prawami natury. Kiedyś to w zimie orzeszki ziemne sadziłem, ale to nędza, panie, za całe pole dwa tysiące zielonych. A truskawki rosną jak trza, pięć tysięcy za nie dostanę albo i lepiej. Szwaigier mi mówił, że jak ceny niskie, to nie trza za psi grosz przedawać, ino zasejwować, wyjść do DOSu, zaś znów załodać i nic ino pieniążki zgarniać. Z początku to żem się na niego jak na oligofrenika popatrzył, ale wicie — to działał!

— Doprowadzenie gospodarstwa do rozkwitu musiało zająć panu wiele lat. Proszę nam opowiedzieć, jakie były początki?

— No, pobudowałem się siedem lat temu. W 1993, znaczy. Naj-sampierw to żem cztery pola obsadził. Na jednym zimioki, na drugim kartofle, na trzecim pyry, a na czwartym grule. Bo



mym płocie położy-
łem. Za miesiąc
przyszło takie wi-
chrzysko, że cały
nawóz z ziemi wy-



czalem! Od tej irygacji i meliora-
cji to już mnie cholera bierze,
panie, traktorem na pole doje-
chać nie mogę, bo wszędzie
rowy. W końcu drogę przy sa-

wiało. Sąsiad mówi
"Drzewa, kumie, wiatr
zatrzymają. Najlepiej
sekwoje". A gdzie tam,
chciałem za płotem
parę krzaczków zasa-
dzić, to zaraz przyleciał
szeryf i drze gębę, że na cu-
dym się rządę. A co, mam
całe pole kupować, a jeszcze
nad rzeką, gdzie ziemia po pie-
ronie droga, żeby se trzy drzew-
ka rosły?! Nie, panie, nie ma
sprawiedliwości na tym świecie.

— A oto nadchodzi
przedstawiciel pańskiego
uhonorowanego licznymi
medalami stada tuczni-
ków...

— O żesz ty! Poszła,
cholero ty, won z pola!

Józek! Franek! Eustachy! Sam tu!

Świnie w szkodę weszły! Ła-
paj!...

Po kilkugodzinnej przerwie na
naprawę przerwano ogrodzenia
zasiedliśmy z panem Cholewą przy
szklaneczce 60% roztworu wody,
aby kontynuować naszą jakże cie-
kawą rozmowę.

— Tak więc, jak wspominaliśmy
wcześniej, jest pan posiada-
czem najbardziej rasowych stad



AŁEK ZIEMI

w okolicy. W pańskiej hodowli zarówno konie, jak i krowy czy świnię czują się zapewne jak w niebie?

— W niebie to one dopiero będą, he, he! Mają co żyć, wodę też, to się i czują jak trza. A żrą jak smoki, panie, nastarczyć nie można. Ale i mnożą się szybko. Jak pierwszy raz się Mućka ocie-
liła, to żem takie święto wypra-
wił... takie święto... Jeszcze

wartość przekracza 330 tys. dolarów. Czy pytanie o źródła tej fortuny uzna pan za zbyt osobiste?

— Ja tam nic ukrywać nie będę, panowie redaktorowie mogą se iść i zobaczyć w urzędzie podat-
kowym, tfu tfu. To wszystko z ciężkiej pracy i kredytów. Na po-
czątku było trudno, miastowi za
ziemniaki płacą nędzne grosze. A jeszcze zbiory raz w roku...
Głupi byłem, że se traktora nie
chciałem kupić, ani nic. Niby
oszczędziłem, ale potem tak: jak
się drutowce na polu pokażą,
lataj do miasta i wynajmuj trak-
tor i opryskiwacz. Jak czarna
zgnilizna się trafi — to samo. A

patrzyli na żywinę, na maszyny,
na zbiory, jakby to ich było. To
sprzedałem com ta miot i splaci-
łem te pijawki. Ale co mi krwi
napsuli, to ich. Samych odsetek
sześć tysięcy wzięli.

— Rozumiem, że dalsze inwestycje
finansował pan z zysku?

— Jakiego zysku? Te parę groszy,
żeby z głodu nie umrzeć? Pa-
nie, same opryski łońskiego
roku czterdzieści tysięcy! Tu
bogaczy ni ma, każdy się modli,
aby do zbiorów dożyć. Ja se
tam nie krzywduję, ale i cieszyć
się nie mam z czego.

— Jak to? Ależ pańska farma jest
nie tylko najlepsza, ale i najwięk-
sza w okolicy!

— Panie, ile mnie to zdrowia ko-
szowało, ile nerwów! Te siwe
włosy to od zeszłej jesieni mam,
przez tego zdegenerowanego
indolenta umysłowego, tego
pierońskiego matocal! Gbul
Józef się nazywa, przy wszyst-
kich mówię! Latem truskawki

obrodzi-
ły, a i
c e n y
były do-
bre —
osimna-
ście ty-
sięcy,
panie, z

jednego pola zebrałem. No i
wtedy przylazł ten... ten Gbul i
powiada: "Inwestujcie, Chole-
wa, pieniąż rodzi pieniąż, kto
nie ryzykuje, nie wygrywał!" i

t a k i e
tam głu-
p o t y .
C h y b a
coś sło-
neczko
za moc-
no przy-
grzało,

czy coś, bo go posłuchałem i
kupiłem ziemi ładny kawałek, a
jeszcze rowy, drogę położyłem,
nową stodołę i maszyn trochę,
żeby było czym robić. Zostało
mi się jakie trzy tysiące. Przyszły
deszcze, grzybek się na truskaw-
kach pleni, opryski trza robić. Za
miesiąc pieniążki się skończyły.
Wziąłem znowu kredyt, ale nie-
duży, aż tu z końcem roku przy-
chodzi taki mały panek z urzędu
podatkowego i mówi: "No,
Cholewa, nieźle wam w tym
roku poszło, zyski mieliście duże,
podatek wynosi tyle i tyle". Je-
zus Maria, myślę sobie, podatek!
Na śmierć żem zapomniał o
tych złodziejach! Tak i tak,
mówię jemu, ni mam nic pie-

niędzy, nie mogę zapłacić. "Jak
do trzech miesięcy nie zapłaci-
cie, będzie licytacja", on na to. I
poszedł. Patrzę w kalendarz, a
do zbiorów jeszcze daleko, czte-
ry — pięć miesięcy! Weznie kre-
dyt, myślę, zapłacę podatek, a
zaś na odsetki za ten kredyt we-
zmę drugi kredyt — i do zbio-
rów wytrzymam. I tak zrobiłem.
Ale diabeł, panie, nie śpi, on
śledzi uważnie każdy nasz krok
po tej ziemi. No i zesłał mi na
pola robactwo, chwasty i pleśń,
cały ten [...] kredyt ino na same
opryski poszedł. Za trzy miesiące
przyszła licytacja i wzięli Mućkę,
wzięli gniadego i wszystko, trak-
tor mnie sprzedali i plug, żeby
ich Bóg pokarał! Jak ja tego
Gbula jeszcze zobaczę, to zapa-
mięta on tę godzinę na wszyst-
kie czasy!

— Ale wyszedł pan na prostą, od-
kupił pan utracone dobra, nie-
prawdaz? Kupiona ziemia, jak
widzę, owocuje, przynosi zyski.
Rada pana Gbula nie była więc
zła, źle ją pan tylko zrozumiał.

— Co?! Ty... ty... za tym półgłów-
kiem, za nim się będziesz wsta-
wiał?! Ty gryziopiórska lizidupo!
Poczekaj, ty!

— Ależ drogi panie, proszę się nie
unosić, my tylko...

— Józek! Franek! Eustachy! Bić mi-
astowych!

Koniec zapisu.

Wojciech Setlak

mnie głowa boli, jak se
przypomnę. Ale to głu-
pota, panie, z tymi z
zakładów mięsnych.
Jak się świnię rozmno-



żyły, sprzedałem im parę sztuk.
Idę potem do chlewika, patrzę
— nie ma Stefcil! Jezus, Maria,
prośną maciorę im pod nóż od-
dałem! Oni biorą jak leci, ino na
cenę patrzą, ancykrysty zatraco-

przy zbiorach zno-
wu albo ciężarów-
kę, albo kombajn z
przyczepą. Cenią
sobie za godzinę
jakby to złota karetą
była, a nie rozrzut-
nik do gnoju! W końcu żem
kredyt w banku zaciągnął, na
czternaście procent! żeby ich na-
gła cholera zatrasła, postawi-
łem piękną stodołę, a w niej
traktor, plug, siewnik, opryski-
wacz i ciężarówkę.

— Nie obawiał się pan kłopotów
ze spłatą kredytu?

— Bojący nie jestem, co tam. Ale
jak roczek minął, zaczęli tacy z
banku chodzić po polu i tak się



ne, żeby ich zarazał!

— Widzę, że jedna obora stoi wej-
ściem w stronę płotu. Skąd takie
niestandardowe rozwiązanie?
Przecież w tej konfiguracji in-
wentarz nie może dostać się do
jedzenia!

— I bardzo dobrze! Nie wiem, co
one jedzą, może powietrze, ale
siedzą w oborze i patrz pan —
też żyją. I cielęta mają.

— Wróćmy na ziemię. Zaczynał
pan od czterech pól, dziś ma
pan dwadzieścia. Ich łączna



SIMFARM

Maxis 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		50%
Pomysł		80%
Ogółem		70%

KONFERENCJA DR DE STROYERA

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Mailbox
Hi There!

Gołębie nie wróciły jeszcze z ciepłych krajów, a tutaj lawina listów... To czym oni je wożą? Samolotami, czy jak?! Okazuje się, że mimo iż poczta nie działa w zimie, to listy dochodzą. W lecie też nie działa, bo listonosze są na wakacjach. A listy też dochodzą. Niektóre nawet już po dwóch latach z Warszawy do Mokotowa. A z Łodzi — nie szkodzi.

Cóż więc w listach piszecie, drodzy Przyjaciele? Od wszystkich słodkich sformułowań i komplementów poczułem się (a ze mną inni Redaktorzy) jak w cukierni Bliklego po czterdziestym szóstym pączku. Ryga to piękne miasto. Bywałem tam czasami w latach młodości, kiedy jeszcze ze względu na obecność wątroby mogłem nadużywać zaufania Monopolu Spirytusowego. Szczególnie śliczne w ryskim zoo są pawie. Tylko kto im obciął skrzydła?

Dużą część listów zajmują także życzenia i prośby o opisanie jakichś zupełnie nam nieznanych rzeczy. Po parominutowych obliczeniach stwierdziliśmy, że uwzględnienie ich wszystkich wymagałoby nawiązania współpracy z Wydawnictwem pana Bonarskiego. Pewnie je znacie — to tylko z nimi te numery. Wydają taką grubą książkę pełną nazwisk z rysunkiem telefonu na okładce.

Zwróciło się też do nas kilku woźniców. Rozumiem, że w głowie im tylko śpiew i rżenie koni. Ale nie wiem czy słyszeli, że ZChN zamyka za bicie tych zwierząt. Nie ukrywam, że zamieszczenie w numerze zerowym genialnej reklamy Wydawnictwa Lupus na ostatniej stronie okładki było z naszej strony celowym posunięciem. Lecz czy to naprawdę powód, żeby wykupić prenumeratę "Gamblera" na dziesięć tysięcy lat świetlnych naprzód?

Najwspanialsze są jednak próbki Waszej twórczości, czyli opisy gier nadsyłane z nadzieją, że je opublikujemy. Szkoda, że to się nie uda. Może wtedy dotarłoby do paru osób, że mogą marzyć co najwyżej o karierze literackiej w gazetce szkolki niedzielnej. Na dowód — przykład:

"Gorące słońce Kalifornii przypiekało szary asfalt. Trzy, dwa, jeden i wreszcie start. On jeden potrafił się obchodzić z automatyczną 6- — cio biegową skrzynią biegów. [Zgrabnie — De Stroyer] To cacko, montowane wyłącznie na zamówienie do specjalnie do tego przystosowanych sportowych wozów, potrafiło na prawdę pokazać, co to przyciążenie podczas jazdy samochodem tylko wtedy, gdy przy starcie delikatnie naciskał pedał gazu. Dzięki powolnemu startowi nie tak jak inni - tracąc czas na, aby koła złapały asfalt; lecz przy akompaniamentie podregulowanego 12-cylindrowego silnika z 4 zaworami na cylinder, miarowym krokiem [Podobno chodziło o wyścigi samochodowe, a nie jogging — De Stroyer] i sprężystości doganiał ogonek rywali."

Prawda, że genialne? Nie uroiłem z tego opisu niczego i mam nadzieję, że korekta nic nie poprawi. Bez nazwiska autora, bo pewnie by się biedaczyna powiesił. Dodam tylko, że chodziło o grę "Crazy Cars III", a na końcu tekstu była dumna adnotacja: "Czas pracy — 42 min". No cóż, pisanie to nie wyścigi miarowo krocących samochodów z czterema zaworami na cylinder i sześciobiegowymi skrzyniami biegów. Poza tym trzeba uważać, bo się mózg może p r z y c i ą - ż y ć. Na kolejnych autorów podobnej jakości opisów czeka już Specjalna Nagroda Dr De Stroyera, czyli portret pamięciowy Wirusa Jaruzelskiego wykonany techniką szwancsztychu na papierze wyczerpanym pierwszej klasy.

Kolejna porcja listów to korespondencja od fetyszystów wszelkiej maści. My tu w redakcji "Życie seksualne dzikich" znamy na pamięć i naprawdę nie są nam potrzebne dowody, że w Waszych wioskach nie wyszłicie je-

szcze poza prymitywną fazę analizy. Papieru toaletowego też mamy dość, więc nadsyłanie nam powycinanych fragmentów czasopism konkurencyjnych nie wywoła żadnego odzewu poza radosnym rechotem. Okładki z "Top Secret" drukowane są zresztą na śliskim i sztywnym papierze, więc tym bardziej nie mamy co z nimi zrobić. Natomiast ziemie i ptasie (gęsie?) odchody, oraz skorupy z jajek i ziarna kawy (śląd śniadania?) odeślemy nadsyłcom wraz z atrakcyjnymi dodatkami.

Uff! Wymieniłem w końcu większość Waszych problemów i teraz czas na konkluzję. Otóż czytając korespondencję stwierdziłem, że mimo pozornej mnogości listów brak mi jednego rodzaju — listów sensownych. Między innymi dlatego na zakończenie proponuję

Balladę o Grycerzu i Grólewnie

Za siedmioma megsami, w siódmym podkatalogu katalogu głównego mieszkań dzielny Grycerz. Postrach siał wśród Produ-

centów Oprogramowania, bowiem dżojem swoim w damasceńskiej stali kutem prul bebecchy wszystkim zabezpieczeniom z donglami włącznie. I tak żył sobie, aż raz pewnego wyczytał w poczcie, że dwa katalogi dalej mieszka piękna Grólewna. I zapragnął tylko do niej uploadować swoje cracki, coby dobre ratio zyskać i doorway jej serca otworzyć. Zadialował więc i zamiast spodziewanych tekstów powitalnych wyczytał zaskoczony na ekranie:

"Fuck Yourself with Your 2400!"
Morał: kiepskim modemem nie połączysz się z kobietą.

To tyle. Czekam na listy, pytania, obelgi... i inne.
Greetz!

**Origin: Fucking It all
make sense. :-()**

NO CARRIER

ODŁÓŻ BRZY- TWĘ I SŁUCHAJ:

Tak naprawdę to nie wszystkie teksty, którymi Drodzy Nasi Czytelnicy i Kochani Prenumeratorzy zechcieli nas w swej nieskończonej hojności obrzucić były utrzymywane w tej nieco deklinacyjnej konwencji. Zdarzyło się nawet parę całkiem niezłych kawałków, były one jednak a) za krótkie, b) za stare lub c) niekompetentne. Jeśli przytknąć oko (ale tylko jedno) na błędy stylistyczne, ortograficzne, interpunkcyjne i zwykłe literówki, można mieć nikłą nadzieję, że z niektórych autorów coś sensownego da się wycisnąć. Wskazówki wysłaliśmy tylko najlepszym, więc ci, do których żaden list od nas nie dotrze, powinni sięgnąć nad swoim tekstem, przeczytać go ponownie i pomyśleć ("Jaki ten świat okropny jest"). Żadnych wniosków? Żadnej samokrytyki? Polecam więc specjalik doktora De Stroyera - może być w czopkach.

Tym, którzy mniej jeszcze słuchają dedykuję w pocie czoła wypracowane Wytyczne Gamblera v1.1 Lite na stronie 59. Spełnienie tych wymagań gwarantuje autorowi, iż — nawet jeśli po dokładnej analizie trzaśniemy jego tekst do kosza — uczynimy to z prawdziwie głębokim żalem. A tak poważnie — jesteśmy w stanie poprawić styl tekstu nie łamiąc mu kręgosłupa. Jesteśmy w stanie usunąć wszystkie błędy ortograficzne i interpunkcyjne. Nie możemy jednak opublikować tekstu, który nie zawiera podstawowych informacji o grze, nie poprawimy też artykułu napisanego tak bełkotliwym i mętłym językiem, że sami nie wiemy o co w nim chodzi. Czytajcie więc Wytyczne, piszcie do nas i śpijcie spokojnie — Gambler czuwał

Imię Zgredaktor

ODDAM KONIA
W SZYBKIE RECE
SPRZEDAM
BIBLIĘ z AUTOGRAFEM
WYPROBOWAŁEM
PIŚMISKO
PO 50 ANAŁIZACH
Toto nie pij...
Zostaw dla synka!
NIE DOSTANIESZ
ANI KROPELKI
ANI KROPELKI

Początki gliną jak zwykle w pomroce dziejów. Półlegendarny założyciel rodu Trąbków, Mięczysław zwany Muszą dla swego otchłannego głosu, za niezmierną głębiną wód pacyficznych rzucił zew potężny, który dotarłszy do Europy i Afryki brzegów liczne dał owoce.

Afrykańską odnogę rodu reprezentuje Józef Rogala, pasterz antylop w PGR Sahara Centralna. Autor niesławnego "Rądo na Rogó Krócej i Sójcej", którego atonalne brzmienie przyprawiało stada kudu, gnu, elandów, springboków i Springfieldów o ciężkie nerwice. Sfrustrowany miernymi postępami hodowli, Rogala wyladowywał negatywne emocje na powierzoną mu materię zwierzęcą, za co przeniesiono go na podrzędne stanowisko nocnego stróża za Kołem Polarnym.

Oto Jeden z jego nieszczęśliwych potomków, Urazm zwany Serpetem ze względu na swą pokręconą postawę. Jego smętne ryki zakłócały spokój mieszkańcom Sahary, więc wyemigrowali, pozostawiając swe kwitnące ogrody na pastwę lotnych ptaków. Do dziś rozciąga się tam pustynia, zwana czasem błędnie Błędowską.

Octavia Carina, jedyna w historii starożytnego Rzymu kobieta, zasiadająca w Senacie. Przez dwadzieścia lat kariery politycznej utrzymywała swą pieczę w tajemnicy. Nic dziwnego, zważywszy na jej nikłe podobieństwo do innych kobiet. Autorka kontrowersyjnego zapisu o zakazie używania instrumentów dętych w orkiestrach rzymskich (i odwrotnie).

...kuba Suchego "Jakopś Siu-
siard GmbH". Odnaczony
przez szefa firmowym zegar-
kiem naręcznym z czterdzie-
stokaratowej czekolady gorz-
kiej za doskonałe przegoto-
wanie do pełnionej funkcji.
Dzięki swej niezwyklej długo-
ści odlał jednym tchem sze-
ści nastomietrową figurę św. Kro-
wy na doroczny festiwal Roż-
ków Alpejskich z Czekoladą.

DRZEWO GENEALOGICZNE

Und jetzt ever langgewartener Held: Stefan Trąbka! O nim
nikomu chyba nie trzeba opowiadać. Opowiemy jednak jego
historię, bo lubimy robić to, czego robić nie trzeba. Rozmno-
żony w milionach egzemplarzy, jest ukoronowaniem starożyt-
nego rodu. Trzy dziury w plecach, pamiątkę po desancie na
Okłwanę, wykorzystał do rozszerzenia skali głosu, wtykając w
nie trzy wentyle. Jego klasyczna nordycka uroda (blondyn od
urodzenia) w połączeniu ze zgrabnymi kolankami przyciąga
usta pań (i panów) do jego delikatnie zarysowanego ustnika.
Niektórzy profani co prawda plują Stefanowi do środka, stąd
dodatkowy wentyl defekacyjny. Stefan znalazł też pracę w
szeregach tajnych służb, tłumiąc swój dźwięczny sopran przy
pomocy specjalnego tłumika. Jego uniwersalność dorównuje
tylko naszemu idiotyzmowi. A teraz drogie dzieci, idźcie już
spać i nie zawracajcie sobie głowy trąbkami, bo z tego nic
jeszcze nikomu nie przyszło, prócz wrzodów na ustach i wyplu-
tych podrobów.

Cypek Dudensztajn, filar i
podpora chóru parafii św.
Strzeżana w średniowiecznym
Gwójsku. Jego stentorowy
bek, dobywany przez rytmicz-
ne ugniatające wora powietrz-
nego, doprowadzał wiernych
do jeszcze większej wierności.
Niestety, ta nietypowa techni-
ka śpiewu stała się przyczyną
jego przedwczesnej śmierci.

Wielki Łowczy Koronny
Marchii Przechodniej, Wolf-
gang Gurgel Gruberhorn von
Ollelheim — Dupenstauffen.
Jego wesoły, głęboki tenor
rozlegał się często wśród
wzgórz i lasów Marchii, gdy
wiodł polowania JKMości.
Niestety, zwierzyzna nie zwa-
żając na czar głosu Wolfgan-
ga wiała w ostępy. Wpioniony
król zamiast na dźwięk zwie-
rza zapolał więc na swego
łowczego. Morał: jeśli zrobisz
cię w trąbę, jesteś trąbą i nie
chroni cię prawo łowieckie.

STEFANA TRĄBKĄ



Niezły film wczoraj widziałem. Historycznie historyczny. O tym, jak Włosi widzą historię Polski. Było ciekawie. Dzielny poseł Stefan z Krakowa wyruszył paktować z Mongołami, którzy zbliżali się do granic Polski. Jeździł do nich kilkakrotnie, lecz jakimś trafem nie mógł się z nimi dogadać, mimo, iż wszyscy mówili po włosku, więc powinni jakoś się zrozumieć. Ale zły Mongoł Ogotaj nie chciał słyszeć o przerwaniu wojny, ponieważ z zawodu był pasterzem i nie chciało mu się znowu wstawiać rano do krów. Jako wódz armii miał zdecydowanie lepszą fuchę. Dlatego kombinował jak koń pod górę — jakby tu tego Stefana upieprzyć. Miał nawet względnie dobre pomysły. Najpierw przygruchał sobie klasa babeczkę w typie nordyckim, dawną koleżankę Stefana ze szkoły. Nie lubiała ona tego Stefana jak cholera, bo nie pił alpagi i nie chciał ciągnąć jej za warkocze. Sprzysięgła się więc z Ogotajem przeciw niemu. Miała o tyle ułatwione zadanie, że Ogotaj mimo mongolskiego pochodzenia był mocno podobny do Włocha, jako żywo więc w guście blondynki.

W bagnach pod Mińskiem żyło dzikie stado polskich partyzantów. Dowodził nimi Igor, który też nie przepadał za Stefanem, bowiem uważał, że paktowanie z Ogotajem to dyshonor. Między nimi żyła też piersiasta

Amina, ideał kobiety Stefana. Nie wierzyła mu, ponieważ z natury nie wierzyła facetom gadającym dużo romantycznych rzeczy. A Stefan był właśnie z nich; kochał Aminę uczuciem czystym i nieskończonym za szczególnie duże oczy i białą karnację skóry w dekolcie. Wiedzę o antagonizmach między Stefanem i Igozem Ogotajem wykorzystał do swoich celów. Perfidnie załatwiwszy parę spraw rzucił na Stefana cień skrytobójczego mordy popełnionego na Igorze. Amina plunęła Stefanowi w twarz, lecz on nadal kochał ją czystą i nieskończoną miłością.

Rynku Krakowskim pod Sukiennicami, żeby Dzyngis mógł sprzedawać chińskie kurtki. Dzyngis po krótkiej naradzie z bogami przyszedł do wniosku, że za dwa włoskie radiomagnetofony ekstra interes może mu się opłacić. Postanowił więc zaprzestać wojny. Ogotajowi było to nie w smak. Liczył, że opyli te kurtki i tak, a radiomagnetofony zakosi z Pewexu w Krakowie. A poza tym — te krowy... No i nordycka kochanka... Uknuli razem kolejny spiszek przeciw Stefanowi, a ten dał się nabrać bo był intelektualistą. Nie poddał się jednak łatwo i dopro-

dyczka obiecała mu przerobienie kilku rzeczy z Wisłockiej, co przełamało jego opory. Oboje wyruszyli na kampanię przeciw Polsce.

Stefan oczywiście zwał i wpadł do zaprzyjaźnionych Templariuszy. Poprosił ich o braterską pomoc, na co ci chętnie przystali, albowiem dawno mieli chrapkę na Krakau i parę przyległości, np. Reichshof i Neu Sandez. Dlatego ruszyli przeciw Ogotajowi, który tymczasem zdążył już zdobyć tereny zajmowane przez partyzantów i wziąć do niewoli piękną Aminę. Ostateczna bitwa rozegrała się pod niewielkim zamecz-

RIDE THE LIGHTNING

PLYTA: RIDE THE LIGHTNING
KAPELA: METALLICA
WYDAWCA: PHONOGRAM (1984)

Był zmęczony. Siedział ociężałe w kierunku swojego wozu, patrząc bezwiednie na głębokie cienie wylaniające się z zaułków. Tępo myślał o przeżyciach dzisiejszego poranka. W głowie powoli wylaniały się obrazy z niezbyt odległej przeszłości. Ciągle ogarniały go jej zielone oczy, których miał już nigdy nie ujrzeć. Bezskutecznie próbował odgonić sprzed swoich oczu obraz dziewczyny i zanucił schrypniętym głosem starą marynarską shantę. Zanim wycisnął z siebie refren, zza rogu wyłonił się kontur jego czarnej Corvette.

Zmusił swoją bezwładną rękę do sięgnięcia po kluczyki, po czym nacisnął guzik pilota. Wewnątrz wozu zapalły się światła deski rozdzielczej i kokpit ożył furią krwawych barw; rozległ się cichy pomruk drzemącej w silniku mocy, a drzwi wydały zapraszający dźwięk otwieranego zamka. Z westchnieniem wtoczył się do powoli ocieplającego się wnętrza, zatrzasnął drzwi i rozlu-

źnił napięcie do granic wytrzymałości mięśnie. W półleżącej pozycji sięgnął do schowka i wyciągnął mieniący się barwami tęczy krążek, który wcisnął w szczelinę odtwarzacza. Na miejsce płyty wrzucił niedbale swoją, jeszcze pachnącą spalonym prochem, starą Berettę. Włączył zaciemnienie szyb i powoli skierował pojazd w kierunku odległych, położonych w dolinie światł Los An-



geles.

Gdy pierwszy zakręt pojawił się we wstecznym lusterku, przypomniał sobie gdzie jest. Już w chwilę później koły go dźwięki łagodnej, gitarowej melodii, które w przeciągu kolejnej minuty zmieniły się we wściekły ryk heavy metalu (FIGHT FIRE WITH

FIRE). Przyśpieszył (RIDE THE LIGHTNING). W kolejny wir wszedł z prędkością prawie 60 mil na godzinę, opony cichutko pisały na zapiaszczonym asfalcie. Myślał o bezsensie życia bez niej (FOR WHOM THE BELL TOLLS). Przez chwilę wypełniła go bezgraniczna pustka. Po raz ostatni przypomniał sobie oczko Moniki... (FADE TO BLACK) tuż przed nią zginęło dziś czterech ludzi — jeszcze mocniej docisnął pedał gazu.

Z cichym westchnieniem wyszeptał jej imię i postanowił skończyć ze sobą (TRAPPED UNDER THE ICE). Następny zakręt pokonał niemal na dwóch kołach. Wypadł z postrzępionej skały i z prędkością ponad 100 mil na godzinę skoczył w stronę gwałtownie zbliżających się światł (ESCAPE). Potężna ciężarówka wytoczyła się majestatycznie z przeciwnego pasa i zjechała na lewą stronę jezdni. Jego Corvette z niesamowitą siłą wtoczyła się pod maskę nadjeżdżającego potwora (CREEPING DEATH). Ostatnim przebiegiem świadomości wsłuchiwał się w nadchodzące z nieskończoności ciche tony (THE CALL OF KTULU). Zapragnął ujrzeć ją jeszcze raz... McScor

BEF-SZTYK TATAR-SKI

Stefan nie z tych, co to by się załamywali. Wiedział, że miłość i sprawiedliwość muszą zwyciężyć, bo przecież znał scenariusz. Doprowadził w końcu do spotkania z ojcem Ogotaja, znanym handlarzem Dzyngis Chanem i obiecał mu dożywotnio miejsce na

wadził do ponownego spotkania z Dzyngis Chanem. Ten, dowiedziawszy się o wszystkim, zdegradował Ogotaja i chciał zatłuc Nordyczkę, lecz ta wbiła mu mizerykordię między żebra. Akcja się skomplikowała. Ogotaj trochę wymiękł, bo lubił tatę, lecz Nor-

kiem, w którym siedziała cała kilkumilionowa horda Mongołów. Na skutek błędu taktycznego dowódcy Templariuszy, Wielkiego Mistrza Obersta Hansa Truppa, w pierwszej fazie bitwy Ogotaj wziął górę. Tnąc mieczem obojczykiem, trzymanym między

BOLEK I LOLEK NA ZGNIŁYM ZACHODZIE

kciukiem i palcem wskazującym lewej ręki, zbliżał się do Kwatery Głównej Templariuszy. Stefan postanowił zrobić go na szaro. Śpiewając "Ritorna da Cracovia" ruszył ze swą konnicą w kierunku bagien, próbując wciągnąć Ogotaję w pułapkę.

Polacy sprawnie przewrócili kilka hektarów drzew i podpalili resztę, kierując Mongołów na bagna. Ci, na swoich zwinnych konikach, łatwo dali się nabrać, bo musieli (tak było w ich rolach). Potopili się więc gromadnie, łącznie z piękną i złą Nordyczką, a

sam Ogotaj dał dęba w kierunku miasta, gdzie więził partyzantów i Aminę. Złożył szybką samokrytykę przed Komitetem Gminnym i podpalił stos pod Polakami, następnie popełniając harakiri. Ze wschodu nadciągnął jednak w porę Stefan na białym koniu i odciął Aminę, nie przejmując się zbyt resztą. Wzięli się za ręce i podążyli w kierunku zachodzącego słońca. Ona, lekko przypieczona i on — świeżo upieczony jej kochanek podręczny. Zapewne żyli długo i szczęśliwie razem w Krakowie. Amen.

To wszystko oczywiście dotyczy też i gier komputerowych i to nie tylko ze względu na ich nierzadko silny związek z filmami. Przykładem (choć nie jedynym) jest gra firmy Dynamix: "Sid & Al's Incredible Toons" — kontynuacja gry "The Incredible Machine" (należałoby tu jeszcze wspomnieć o epizodzie "Even more incredible machine"). Na pierwszy rzut oka "Incredible Toons" to przeznaczona dla dzieci wersja pierwotnego. Całość utrzymana jest w barwach nardowych lalki Barbie i konika Pony: różowy, żarówiasto zielony i żółty. W nowym interfejsie

PAMIĘTAM CZASY, GDY ZE ZGNIŁEGO JE-SZCZE WTEDY ZACHODU NAPIĘWAŁY DO NAS NA KASETCH WIDEO KOLEJNE CZĘŚCI DZIEJÓW A TO RAMBO - CO - SIĘ - KULOM-NIE - KŁANIAŁ, A TO FRED-DY'EGO KRUGERA Z ULICY WIĄZOWEJ. WÓWCZAS PODCHODZIŁEM DO TEGO Z ENTUZJAZMEM, WZDYCHAJĄC TYLKO Z ŻAŁEM, ŻE U NAS NIKT NIE POMYŚLIŁ O CZYMŚ TAKIM JAK "STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE II — THE FINAL CONFRONTATION". CHYBA DOPIERO ZAŁOSNA, TRZECIA CZĘŚĆ FILMU "ALIEN(S)", ORAZ KONTYNUOWANIE NA SIŁĘ SAGI "TWIN PEAKS" PRZYNIOŚŁY ROZCZAROWANIE INSTYTUCJĄ OBOWIĄZKOWEGO CIĄGNIĘCIA CZEGOŚ, CO UZYSKAŁO SUKCES KOMERCYJNY. NIESTE-TY, ZJAWISKO TO NALEŻY DO UBOCZNYCH EFEKTÓW FUNKCJO-NOWANIA WOLNEGO RYNKU W PRZEMYSŁE ROZRYWKOWYM.

BEE-
SZTYK
TATAR-
SKI



Film nadała TV prywatna "Polonia 1", dnia 1.01.1994 o godz. 20.00. Brawo! Liczymy na więcej!

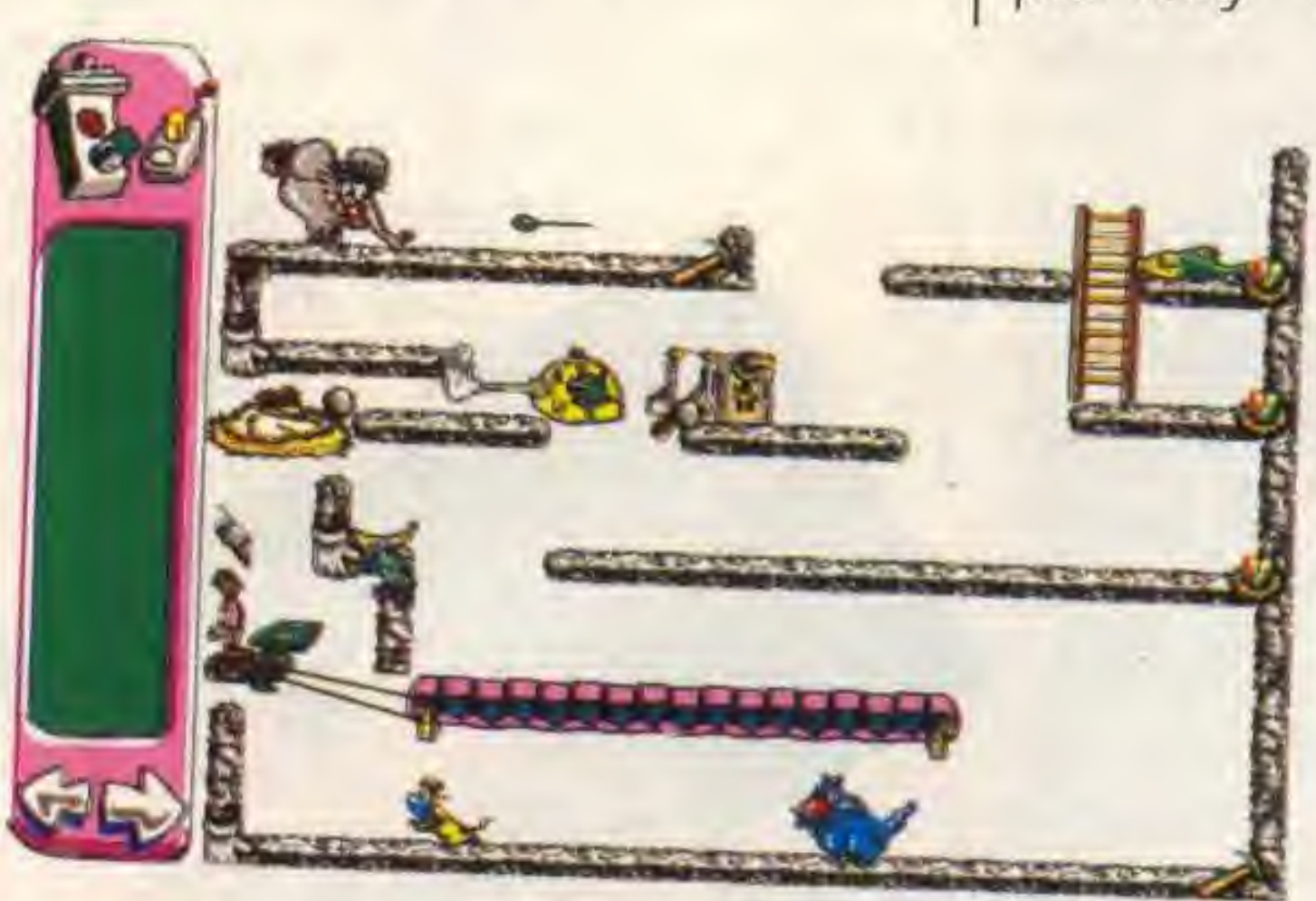
Jacek Grabowski



go kota, który śmiesznie za nią goni, by w pewnym momencie dostać kowadłem w głowę i śmiesznie rozsy-pać się na ka-walki. Wszyst-ko w ogóle

graficznym wszystko jest obłe, miłe i bez kantów, aż chciałoby się to wziąć do wanny. Także informacje docie-rające z ekranu wyrażone są w sposób bardziej (niż w wersjach poprzednich) zrozumiały dla osób kładących się spać o 19.30 (nie chodzi tu o rolników). Rozciąganie elementów symbolizuje teraz animowana dżdżownica albo harmoszka, a skasowanie przedmiotu (daw-

jest strasznie śmieszne i zabawne. Ale to tylko pozory. "Toons" nie jest wcale łatwiejszą wersją "The Incredible Ma-



niej koszt na śmieci) to teraz... klozet (no tak, dziecko nie wyrzuca śmieci (?), ale już na pewno robi kupkę).

Z interfejsem użytkownika koresponduje sama treść gry. Na ekranie śmieszna mysz śmie-sznie drażni śmieznego, grube-

chine". Mo-mentami wydaje się nawet grą trudniejszą. Dziecięcy, łatwy poziom reprezentuje tylko pierwszy etap gry — "Cake walk", potem za-czyyna się zdrowe łamanie głowy.

Jeśli ktoś liczy na nowe "zabaw-ki" do konstruo-wania swych ma-chin to się rozczaruje. Firma Dyna-mix miała chyba zbyt krótki termin na stworzenie gry i to widać po re-zultatach. Część rzeczy przeszła tylko "face lifting" (ruchoma de-ska, piłki, taśmociąg), część po-zornie i na siłę zmieniono. Za-miast myszki na kołowrotku rea-gującej na wstrząs, jest facecik na taśmie reagujący na jedze-



nie. Nowości — mało. Tylko parę ciekawych przedmiotów (np. katapulta) i możliwość zaprogramowania pracy niektórych urządzeń. Dobrym pomysłem jest brakująca w "T.I.M." możliwość tworzenia "etykietek" do własnych scenek. Różnicą jest także obecność dwóch zwierzątek o wyraźnej indywidualności - kot Al i mysz Sid - których przygody nadają grze

pewną fabułę. Z tą fabułą właśnie wiąże się odpowiedź na pytanie: o co w tym wszystkim chodzi? Ano właśnie. Moim zdaniem "Toons" nie jest grą dla dzieci, a raczej dla miłośników filmów rysunkowych (co sugeruje tytuł). Mnóstwo gadżetów, bez których nie obejdzie się żaden, nawet najmniejszy ruch na ekranie powoduje, że po znalezieniu rozwiązania i puszczeniu "machiny" w ruch mamy przed oczami po prostu typową kreskówkę. Nie bez znaczenia pozostaje też dźwięk (Sound Blaster) — 30 muzyczek typowych dla filmów rysunkowych. Efekty specjalne (doskonałe) są chyba żywcem wysampleowane z programu satelitarnego "Cartoon (nomen omen) Network".

Ocena "pomysłowości" dotyczy tylko "T.I.T." jako gry samodzielnej, a nie idei, przyświecającej całej serii. Ta oczywiście zasługuje na ocenę o wiele

 INCREDIBLE TOONS Dynamix 1993 Logiczna IBM PC		
Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		80%
Pomysł		55%
Ogółem		70%

wyższą. W takim razie, grać czy nie grać? Jeśli ktoś maniakalnie grał w "The Incredible Machine" — tę grę też musi "zaliczyć". Innym polecam Królika Bugsa. Śmieszniejszy.

Marcin Grabski



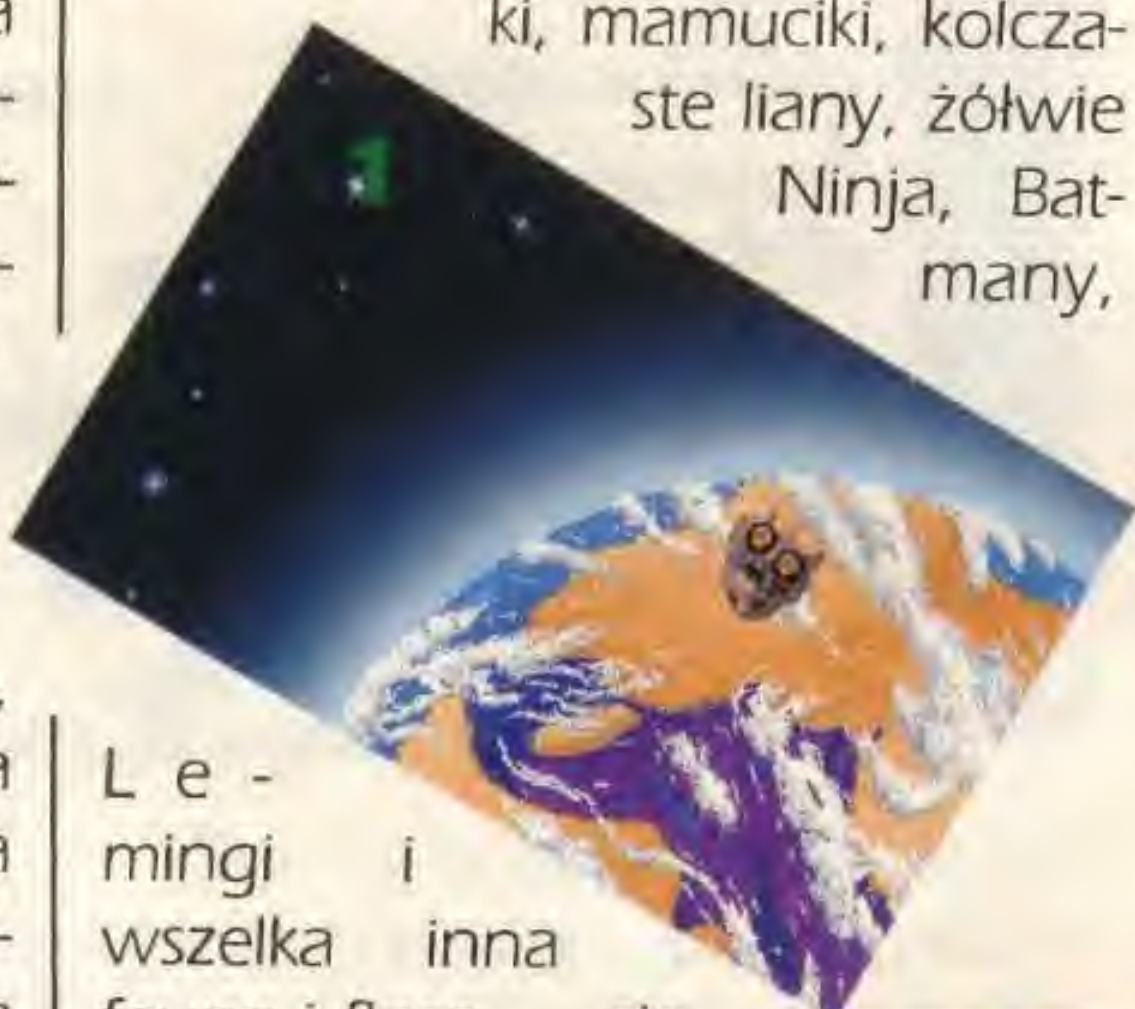
FURIA FUTRZAKÓW

Dokładnie w tym samym czasie, ale w zupełnie innej galaktyce statek kosmiczny Futrzaków błyskawicznym manewrem wszedł na orbitę wokół zamieszkałej planety (fot. 1) i równie szybko z niej zszedł (fot. 2). Jednym słowem, gównem wpadło w wentylator. Teraz Ty, drogi Graczu, musisz je z niego wydłubać. A uczynisz to uwalniając dobrego, siwego Futrzastego Króla (fot. 3, pierwszy z prawej) z pazurzystych łap zębiastego i bardzo niedobrego Niezidentyfikowanego Futrzaka (fot. 3, ostatni z prawej). Droga do klasycznie wręcz ponurego zamczyska w w. N. Futrzaka powiedzie Cię przez pustynię, lagunę, dżunglę, jaskinię, Zakłady Przetwórstwa Wszystkiego Co Się Już Nie Rusza "Bacutil", i co tam jeszcze. W każdym razie, nie ma lekko — ja ugrzązłem już w połowie laguny, pozostawiając następne osiem i pół poziomów osobnikom ciężiej chorym na umyśle. Wiem skądinąd, że dalej jest

DAWNO, DAWNO TEMU, W GALAKTYCE DALEKO, DALEKO STĄD, ZŁE IMPERIUM ZAJMOWAŁO SIĘ ŚCIGANIEM DOBRYCH REBELIANTÓW.

gorzej (to chyba jakieś prawo fizyczne?) — drogę zastępują żabki i tygryski, kaktusiki, pajęczki, mamuciki, kolczaste liany, żółwie Ninja, Batmany,

ciami i w połowie nieuzbrojony — tylko dwa spośród czterech możliwych wcieleni Furiackiego Futrzaka dysponują



Le-mingi i wszelka inna fauna i flora — ciękawskim polecam katalog "SPR". Stajesz przeciw nim samotnie (choć w czterech osobach i z pięcioma ży-



bronią. A oto owe wcielenia:

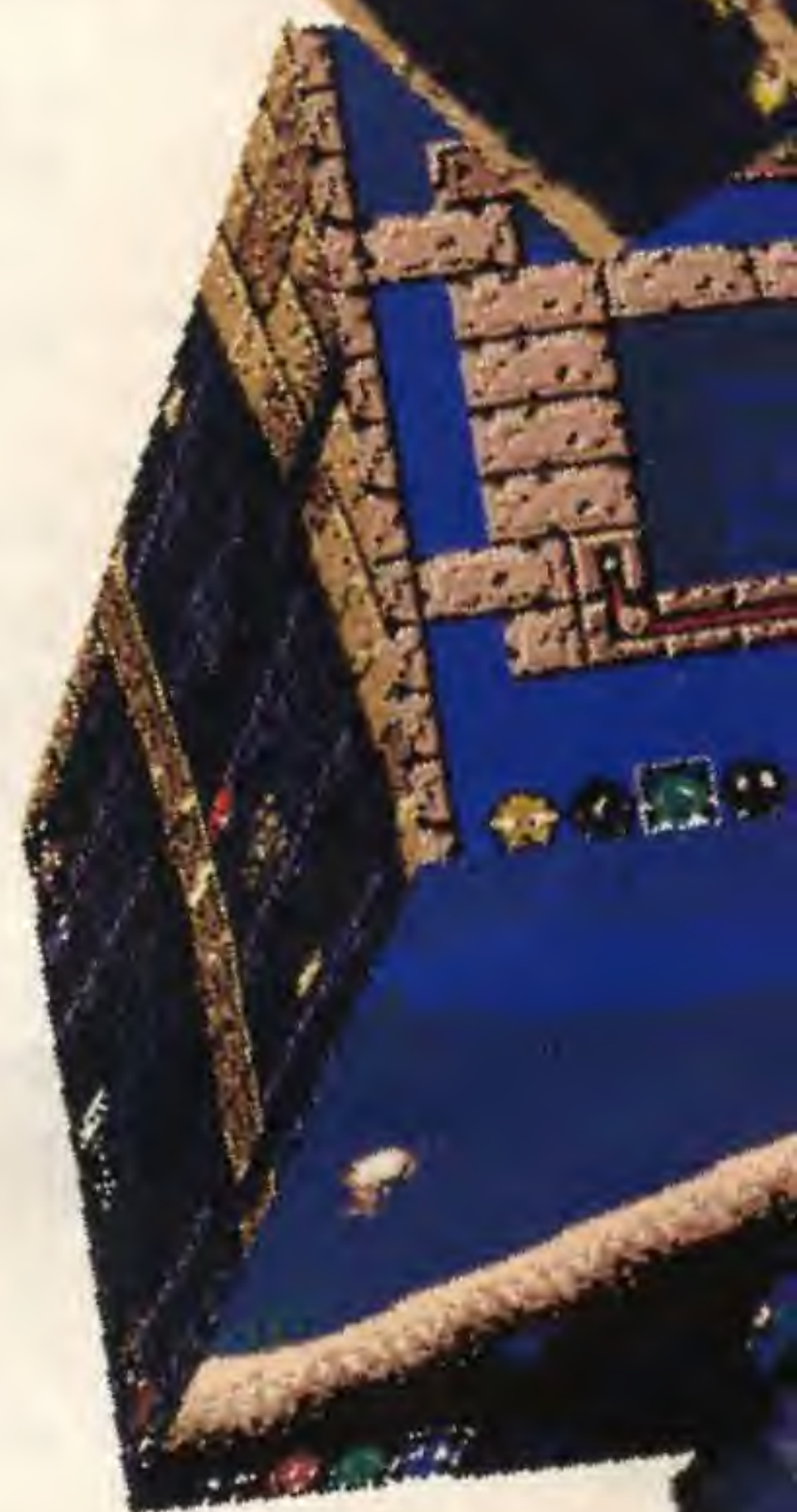
Futrzak Żółty — wystrzeliane przezeń Wielkie Kule Ognia w sprzyjających okolicz-

nościach przebijają mur, nie mówiąc o żywych przeciwnikach. Z drugiej strony, lista wyjątków jest długa jak krawat żyrafy. Właściwie ta broń jest do dupy.

Futrzak Czerwony — prawdziwa glebogryzarka. Jego potężne szczęki strzaskają każdą ścianę i każdy strop, jeśli kamień jest odpowiednio zmurszały. Jak można się było spodziewać, są one bezużyteczne jako broń.

Futrzak Niebieski — specjalista od wody i podwodzian. Maksymalne zanurzenie — plus minus nieskończoność. Jego bronią jest zatruty oddech, który wydobywając się w postaci bąbelków poraża śmiertelnie każdą żywą istotę (z wyjątkiem pozbawionych węchu).

Futrzak Zielony — mój ulubiony. Mistrz świata w zwisie, podciągu i maratonie dyndalskim. Używając swej lepkiej liny, jest w stanie obejść po suficie każde nie-

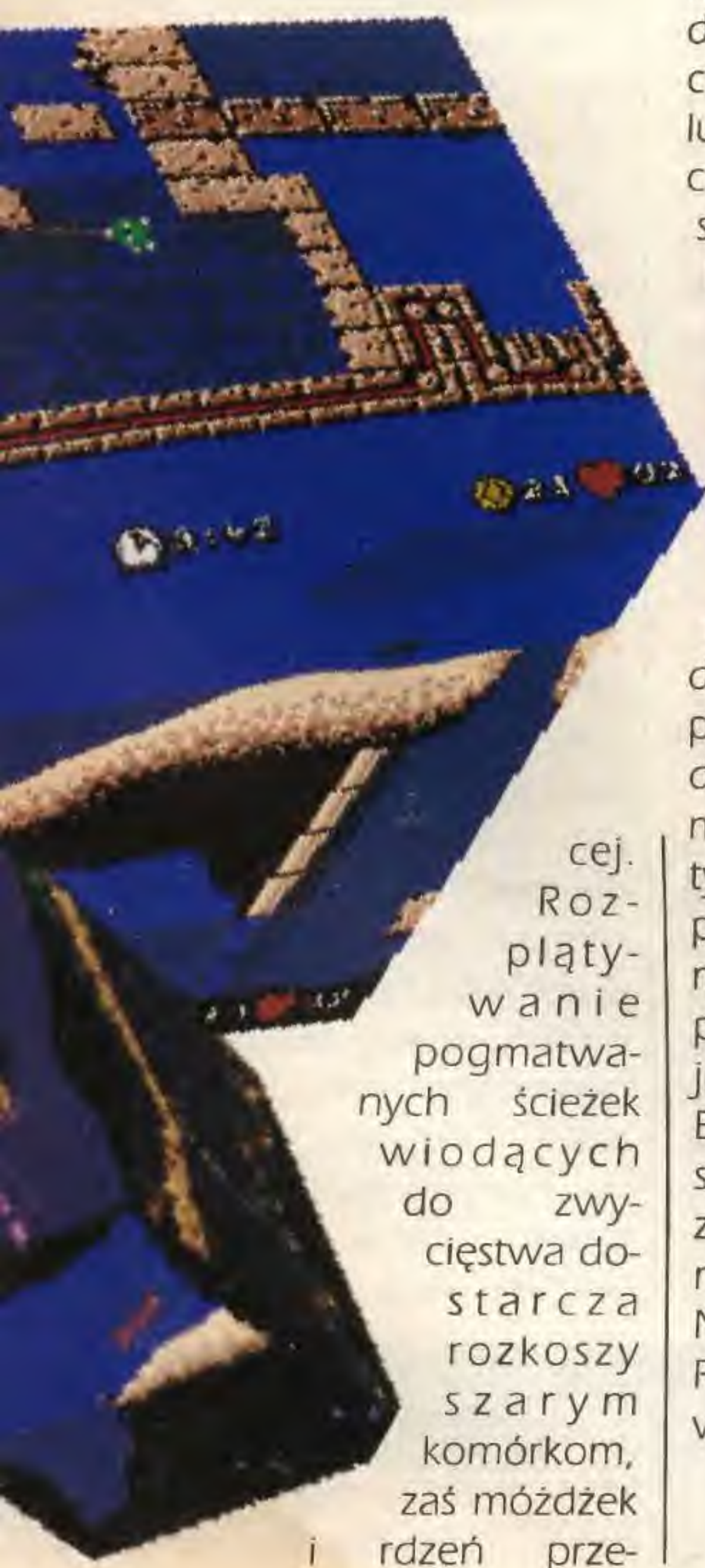


bezpieczeństwo (z wyjątkiem wyjątków) i przedostać się wszędzie (z wyj. wyj.) Auuuuul

Jak widać, amatorzy prucia flaków i palenia żywcem mogą spokojnie skrócić ten numer

"Gamblera" w tutę i sięgnąć po coś bardziej podniecającego, np. "Rozbiór Żywca". Fury of the Furries to gra wymagająca raczej dębowych klepek (od pierwszej do piątej), niż stalowych paluszków. Choć odrobina zręczności też się przyda, jeśli nie chcecie powtarzać każdego etapu po dziesięć razy (tak jak ja!). Przypomina to jednocześnie The Lost Vikings i Lemingi — gdy rozwiązanie łamigłówki jest już widoczne jak na dłoni, pozostaje tylko je zrealizować. Oczywiście, wygrana wymaga skorzystania ze szczególnych umiejętności Futrzaków w odpowiednim momencie — jeśli któreś wcielenie staje się dostępne (po przejściu przez takie zielone, falujące coś) oznacza to, że jego zdolności będą niezbędne na danym poziomie.

Przez pierwsze trzynaście poziomów (pustynia i kawałek laguny) trudności utrzymują się na przyzwoitym poziomie. Utknąłem nie z powodu swej niezręczności — trafiłem na łamigłówkę, której za cholerę nie mogłem rozwiązać. Brak czasu. Tu muszę nadmienić, że tak w ogóle to nie lubię zręcznościówek — Furia Futrzaków jest jednak czymś wię-



cej. Rozplątywanie pogmatwanych ścieżek wiodących do zwycięstwa dostarcza rozkoszy szarym komórkom, zaś mózdek i rdzeń prze-



FURY OF THE FURRIES

Kallisto 1993
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		100%
Pomysł		90%
Ogółem		90%

dłużony zajmują się prowadzeniem futrzastych bohaterów po szlaku chwały. Nie bez przyjemności: wszystkie Futrzaki są bardzo zręczne i skoczne, potrafią np. zmienić w powietrzu kierunek lotu, a ewolucje na linie w wykonaniu Zielonego to po prostu poezja w ruchu — zwłaszcza błyskawiczne przemierzanie sufitu w serii wahadeł.

Dobry pomysł to dopiero połowa sukcesu. Wykonanie jest na szczęście na wystarczającym poziomie. Płynnie animowana grafika (choć prawdę mówiąc, nie ma tu czego animować — Futrzaki są malutkie), dziesiątki trochę różnych przeciwników, smakowite (jeśli ktoś lubi cukierki) obrazeczki na początku każdego rejonu, śmieszne animowane sekwencje na każdym kroku, niezły dźwięk (nawet przez wszawą PC-trąbkę) — to się jeszcze długo nie znudzi.

Wady — a jakże, w dobrej grze nie może zabraknąć niczego! Nawet wad. Najbardziej przeszkadza konieczność pokonywania w kółko znanych do rzygu trudności — gra zapamiętuje nasze sukcesy automatycznie, ale niestety tylko co pięć poziomów. Powtórzona po raz sto czterdziesty sekwencja pt. "Śmierć Futrzaka" wywołuje już tylko wściekłe walenie w ESC, zamiast spodziewanych salw śmiechu. Na każdym poziomie mamy limit czasu — rozumieć, życie jest ciężkie ale ja NIE CIERPIĘ, JAK MNIE KTOŚ POGANIA! I to już na szczęście wszystko.

Wojciech Setlak

MAGIC BOY



Hawlett uczył się w Szkole Czarnoksiężników. Był bardzo dobrym uczniem, zapowiadał się na świetnego mistrza magii. Wszystko szło dobrze, aż do momentu, gdy pewnego wieczora został dłużej w szkole, by ukończyć ważną pracę. Niestety, przypadkiem uwolnił kolekcję stwórków, wyczarowanych przez Wielkiego Czarownika. Czeką go długa noc — musi połapać wszystkie potwory, a czas ucieka... Zbliża się rano, a wraz z nim pojawi się jego nauczyciel!





MAGIC BOY

Empire Software 1993
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		85%

Magic Boy to jeszcze jedna platformówka (jakby ich było jeszcze mało). Jest to jednak produkt wyróżniający się (może nieznacznie, ale jednak...) wśród gier tego typu.

Na scenariusz nie można zbyt wiele narzekać. Hawlett musi połapać wszystkie stwory — najpierw powinien je ogłuszyć, później wrzucić do worka i umieścić w "celach" (joystick do dołu). Po jakimś czasie potwory uwalniają się i wszystko trzeba zaczynać od początku. Dlatego lepiej zbyt nie zwlekać — zakończyć łowy, zanim uwolnią się stwory złapanie najpierw. Potem można przejść do następnego poziomu. Tu i ówdzie napotyka się kwadratowe "cegiełki" z wykrzyknikiem. Po ich zestrzeleniu pojawiają się owoce — dodatkowe punkty.

Gra składa się z 64 poziomów. Ciekawy jest system dostępu do nich — można wybrać jeden z czterech dostępnych jednocześnie. Jeżeli próba pokonania poziomu zakończy się niepowodzeniem, można spróbować jeszcze raz lub wybrać któryś z pozostałych trójki. Istnieją też 32 dodatkowe, ukryte poziomy — Hawlett może je odkryć i spenetrować. Stanu gry nie można zapisać na dysku, istnieje jednak hasłowy system dostępu do kolejnych poziomów.

Niby nic specjalnego... Jednak wszystko jest zaprawione dużą dozą humoru, co podnosi znacznie atrakcyjność gry — stwórek wyrrywający się z worka, odgłosy wydawane przez więźnia... cała oprawa muzyczna jest dowcipna i wesoła. Magic Boy to pełna humoru, bardzo dobra zręcznościówka, godna polecenia wszystkim miłośnikom tego typu gier.

Recenzja została sporządzona na podstawie wersji gry na Atari ST.

Jacek Ilczuk





giczny pierścień, który miota ogniste pociski.

Historia ta, godna epopei RPG, otwiera... grę platformową połączoną ze strzelaniną — główny bohater potrafi miotać (wspomniane wcześniej) ogniste pociski. Czasami, po zlikwidowaniu grupy przeciwników, można uzyskać inny typ broni (jest ich 16). Wrogów jest wielu — 80 potworów różnego typu. Wojownik ma pokonać sześć poziomów, które można obejrzeć na mapie.

SYN SASZY



Dawno, dawno temu, w czasach, gdy magię i smoki można było spotkać nie tylko w legendach, był sobie kraj zwany Shu Seu. Jego mieszkańcy żyli w pokoju pod władzą dobrego króla. Nie trzeba dodawać, że wszyscy byli szczęśliwi.

Wszystko układało się dobrze, aż któregoś ranka król zachorował. Z każdym dniem był coraz słabszy. Zaklinacz, który próbował wyleczyć króla, po długich poszukiwaniach odkrył, że przyczyną choroby są zaklęcia rzucone przez grupę złych czarowników. Zostali oni kiedyś wygnani z królestwa za paranie się ciemną stroną swojej sztuki (czyli coś jednak było nie w porządku w tym rajul). Wygnani skryli się na wyspie Tan Tao. Tam w sześciu świątyniach oddają cześć sześciu diabolicznym wcieleniom potwora o imieniu Taar Kar.

Jedyną nadzieją na uratowanie dobrego króla jest zniszczenie wszystkich wcieleń Taar Kar. Każde z nich jest chronione przez świątynię i zamieszkujących ją wyznawców zła.

Son Shu Shi to doświadczony wojownik, umie posługiwać się każdą bronią, zna podstawy sztuki magicy. To właśnie on wyruszy na niebezpieczną wyprawę. Jedyną pomocą w trudach ekspedycji będzie ma-

Ciekawostką jest pewna niekonsekwencja twórców — nie tylko nie mogą się zdecydować, jak nazywa się "czarny charakter" — Taar Kar, czy też Taar Ka, ale sami nie bardzo wiedzą jaki TYTUŁ ma gra — Son Shu Shi, czy też Son Shu Si! Niezależnie od tytułu, nie jest to gra oryginalna, można znaleźć wiele tego typu — grafika jest dobra, choć nie rewelacyjna, efekty dźwiękowe na podobnym poziomie (dobra muzyka we wstępie). Scenariusz nie zasługuje na większą uwagę, zaletą jest tylko duża różnorodność przeciwników. Wszystko to można podsumować w jeden sposób — przerost formy nad treścią.

Można pograć, ale niezbyt długo...

Recenzja została sporządzona na podstawie wersji gry na komputer Atari ST.

Jacek Ilczuk



SON SHU SHI

Expose Software 1991
Zręcznościowa
Amiga, Atari ST

Grafika		75%
Dźwięk		75%
Grywalność		70%
Pomysł		50%
Ogółem		65%



WITAJCIE, SZALENI BADCZE I ODKRYWCY ORAZ WSZYSCY, KTÓRZY SZUKACIE WIELKIEJ SŁAWY!!! ZNANA FIRMA SIERRA ODDAJE DO WASZEJ DYSPOZYCJI SVOJE KOLEJNE WSPANIAŁE DZIEŁO: DŁUGO OCZEKIWANĄ TRZECIĄ CZĘŚĆ ZNANEJ SERII "QUEST FOR GLORY". TEN ODCINEK NOSI NAZWĘ "WAGES OF WAR".

Akcja Quest for Glory III toczy się gdzieś w Afryce, na terytorium państwa o nazwie Tarna. Sytuacja w tym kraju grozi wybuchem wojny pomiędzy sąsiadującymi ze sobą plemionami Simbanów, Ludzi - Lampartów oraz Lwotaurów. Twoim zadaniem jest powstrzymanie nadciągającego nieszczęścia.

Dokonać tego możesz pod postacią Wojownika, Maga lub Złodzieja.

Wojownik jest niezwykle silny, jego poczucie honoru i odwaga skłaniają go do rozwiązywania większości problemów w walce. Wojownik staje do niej otwarcie, radząc sobie doskonale z mieczem i osłaniając się tarczą. Dla tej postaci najważniejsza jest siła, zręczność we władaniu bronią oraz zdrowie.

Mag w niektórych sytuacjach radzi sobie lepiej od wojownika, lecz w otwartej walce ma o wiele mniejsze szanse. Bronią jego są zaklęcia, których powinien znać jak najwięcej, oraz pomysłowość i inteligencja.

Złodziej posługuje się swoim sprytem. Problemy rozwiązuje w sposób inteligentny i cichy. Gdy dojdzie do otwartej walki może użyć sztyletu, ale często lepszym rozwiązaniem okazuje się ucieczka.

Gdy już zdecydujemy się na którąś z postaci, droga do sławy stoi otworem. Oczywiście jest ona najeżona niebezpieczeństwami i pułap-

kami, np. na sawannie będziemy spotykać różne potwory, z którymi w większości będziemy musieli walczyć (lub uciekać przed nimi). Bardzo ważną częścią gry są dialogi prowadzone z postaciami, spotkanymi na naszej drodze. Można w ten sposób zdobyć wiele cennych informacji niezbędnych do spełnienia misji. Rozmawiać należy z każdą napotkaną istotą, chyba że będzie wyraźnie wojowniczo nastawiona.

Tyle o samej grze, a teraz co nieco o stronie technicznej.

Sposób poruszania się po "Quest for Glory" jest identyczny jak w prawie wszystkich produktach Sierry. Rozwijalne menu obsługiwane poprzez myszkę bardzo ułatwia przemieszczanie, porozumiewanie się oraz badania prowadzone podczas gry.

Ujemnie na efektywność gry wpływa skokowe przewijanie ekranu, co czasem prowadzi do niespodziewanych sytuacji. Zauważyłem także pewną niezgodność akcji szczegółowej z planem widocznym podczas szybkiego przemieszczania się po sawannie. Strona graficzna została dobrze opracowana, duża szczegółowość obrazu (przede wszystkim w skupiskach ludzkich) pozwala na lepsze wczucie się w sytuację naszego bohatera. Niestety, gra nie wykorzystuje możliwości kart lepszych od VGA, co jest dzisiaj często spotykane. W minimalnym stopniu tę stratę rekompensuje możliwość obsługi dużej ilości kart muzycznych. Do wyboru mamy wszystkie najpopularniejsze rodzaje tych urządzeń, a muzyka wydobywająca się z ich głośniczków jest efektowna i trafnie dopasowana do bieżącej akcji.



QUEST FOR GLORY III

- WAGES OF WAR

Ogólnie "Quest for Glory" wywarła na mnie dobre wrażenie. Nie tylko amatorzy przygódówek znajdą tu coś dla siebie.

Dużym plusem jest polski opis oraz "Korenspondencyjny Kurs Sławnego Badacza". Ten ostatni szczególnie przyda się osobom, które nie zetknęły się wcześniej z serią "Quest for Glory". Wprowadza on w świat mrocznych i trudnych, a zarazem niezwykle wciągających badań i poszukiwań.

Piotr Jurkowski

QUEST FOR GLORY III

Sierra OnLine 1993
Przygodowa
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		85%
Grywalność		90%
Pomysł		70%
Ogółem		80%

DO TRZECH RAZY SZTUKA - GOBLINS III

Ileż to już razy gościli u nas gobliny? Jak na mój gust z pewno-

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



ścią zbyt wiele. Za każdym razem, gdy widzę gracza pochłoniętego tą pasjonującą grą, chwytam mnie coś za gardło. No bo jak długo można patrzeć na agentów, bez końca usiłujących przejść z jednej planszy do drugiej?

Początkowo było to nawet dość zabawne, nie powiem. Pierwsza część ich przygód, mimo że utknałem już na siódmym czy ósmym etapie, wciągnęła mnie. Po raz pierwszy spotkałem się z grą tego rodzaju, ale szybko okazało się, że nie jest ona "w moim typie". Śmieszył mnie jednak specyficzny klimat i pomysłowość autorów, którzy prześcigali się w wymyślaniu rozmaitych bałwańskich czynności, wykonywanych później przez postacie z ekranu. Patrząc z perspektywy czasu,



mogę śmiało powiedzieć, że przed monitorem trzymała mnie tylko inwencja twórców tego programu. Gdyby nie ona, wyłączyłbym mojego PC, żeby się nie męczył (i ja też). Cóż... Obejrzałem intro (nie wiem, czy jeszcze je pamiętacie) o królu torturowanym szpilencją za pomocą czarów, zaśmiałem się okrutnie i oto jestem. Z mozołem przebijam się już przez trzecią część Goblintsów, która bawi mnie tak mało, jak rzadko która gra.

Nie mam wiele do zarzucenia dobrej grafice ani efektom dźwiękowym, które zwłaszcza w nowej części są — powiedzmy — wystarczające. Autorzy zadbałi też o uspokajają-

cą muzykę w tle, żeby zdesperowany niepowodzeniami gracz nie strzelił sobie z rozpaczy w głowę. Oczywiście idzie to w parze z objętością —



gierka zajmuje prawie osiem mega. Z jednej strony nie jest to bardzo dużo jak na dzisiejsze możliwości, jednak ponieważ objętość przeciętnego dysku nie przekracza dziesięciokrotnej wielkości tej gry, jej zainstalowanie będzie się wiązało z małym odwirowaniem twardego (łatwy wybór — stare Warlords czy nowe Gob... eee...).

Co do szybkości działania, to muszę powiedzieć, że pęd nie urywa głowy, ale na 386 jest całkiem do przyjęcia. Pewnym niepokojem

GOBLINS III

Coctel Vision 1993
Przygodowa
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		70%
Grywalność		50%
Pomysł		40%
Ogółem		55%

napawają mnie tylko przejścia ze sceny gry do ekranu podpowiedzi (a jakże, korzystało się), które zajmują tyle czasu, że spokojnie można wybrać się po słownik. A propos słownika, to muszę przestrzec, że całość jest w ojczyjstym języku Alexandra Dumasa; jednak co bardziej sfrancuziali gracze nie powinni mieć chyba problemów (po trzech latach

kontakty z tą nie-ludzką mową, dałem sobie spokojnie radę).

I tu powstaje pytanie ("...kto za tym wszystkim stoi???"), czy warto tracić czas na zmaganie się z grą w języku bardziej niż obcym, a w dodatku nudną i nie roz-

wijającą bardziej niż bierki. Dla mnie odpowiedź jest jedna: Non!

Wiem, jak bardzo się mylę. Wiem, ilu z Was krzyczy teraz z bólu. Że większość rzuciła się już do komputerów, aby sprawdzić, czy jakiś wirus nie dobrał się Wam do wszystkich katalogów zaczynających się na G (jak ...). Nie chcę kształtować niczych poglądów, ale chyba jest wiele lepszych gier. Jeśli już konieczne chcecie czegoś z wysokim numerkiem to jest już Larry 6.

Zdaję sobie jednak sprawę, że zagorzali "funi" goblinów (tacy, jak mój znajomy o swojsko brzmiącej xsyvce Dutche — to już nie "fun" tylko "funatyk"), daliby sobie uciąć lewą rękę i prawą nogę za możliwość grania w Goblints do końca swych nędznych dni. Ja na pewno nie.

Pędzę do IPS po "Chucka Yeagera" i "Civilization 2".

Monsieur McSon de la Scaffold



Tym razem chłopcy z ID Software postarali się o stworzenie wiarygodnego pretekstu do rozszarpania, spalenia, zmiażdżenia i rozmazania po ścianach kolejnych paru ton krwistych befsztyków. W supertajnym wojskowym laboratorium na jednym z księżyców Mar-



sa eksperyment z nadprze-
strzenią spowo-
dował pojawie-
nie się znikąd se-
tek (a może tysię-
cy) potworów z
piekła rodem. Eli-

tarny oddział Marines, wysła-
ny celem spenetrowania kom-
pleksu laboratorium, przestał
odpowiadać na wezwania po
kilkunastu godzinach. Ocalał tylko je-
den żołnierz, strzegący wejścia
do bazy. Tak się zabawnie skła-
da, że to ty nim je-

steś. Aby powrócić
do domu, musisz
uczynić to, co nie
udało się twoim
kolegom — wy-
walczyć sobie drogę poprzez
płatanię korytarzy, nawiedzo-



nych przez pie-
kielne hordy. A
na końcu... bilet
do domu? Nie
licz na to!

Wersja shareware pozwala ci
przejść przez wszystkie dziewięć
poziomów pierwszej części, po
zarejestrowaniu otrzymasz dwa
następne epizody. Po stokroć
warto to zrobić: gra po prostu
powala na kolana. [E tam... nie
ma hitlerowców... — De Stroy-
er] Nie należę do liczego grona
amatorów mózdzku z tynkiem i
wątróbki à la Drakula, prucie fla-
ków na czas też nie jest moim
ulubionym sportem. Wolfenstein
przestał mnie interesować po kil-



kunastu minu-
tach przez swoją
nieskończoną
monotonie wciąż
tych samych ko-



labiryncie, gdzie kąć prosty
jest rzadkim urozmaicheniem. Na
każdym poziomie znajdują się co
najmniej dwa tajne pomieszcze-
nia, otwierane ukrytym przyci-
skiem. Długie
wędrowki w po-
szukiwaniu scho-
wanych bonu-
sów są atrakcją



PIŁY W GARŚĆ!

**NARESZNIE! NAPRAWDĘ ŚWIEŻE MIĘ-
SKO! WSZYSCY MIŁOŚNICY WOLFENSTE-
INA NIECH WYPLACZĄ SIĘ POSPIESZNIE**

**Z FLAKÓW I PĘDZĄ
SKOPIOWAĆ KOLEJ-
NĄ CZĘŚĆ SWOJEJ
UKOCHANEJ RZEŹ-
NI.**



rytarzy i sal ozdobionych makat-
ką z Adolfem. W ogóle, zgred ze
mnie.



same w sobie dzięki superpłynnej
animacji. Maraton po korytarzach i

biegi krótkie po
schodach przypomi-
niają żeglugę po
wzburzonej mo-
rzu — obraz koły-
sze się w rytm kro-
ków! Po prostu
Virtual Reality dla
każdego posiada-
cza DX40. Ale
dość gadania, niech

przemówią obrazy.

Imć Zgredaktor



COMPAQ

Compaq Grand Slam Cup jest
jedną z najnowszych gier znanej
firmy Mindscape, rozprowadzaną
na razie jako część pakietu opro-
gramowania dołączanego do
komputerów Compaq. Marka zo-
bowiazuje, więc jakość gry po-
winna zadowolić większość użyt-
kowników.

Gra pozwala każdemu spróbo-
wać swych sił w jednej z ciekaw-
szych dziedzin sportu, jaką jest
tenis ziemny. Została bardzo sta-
rannie opracowana pod wzglę-
dem graficznym oraz muzycz-
nym. Jej dużą zaletą są płynne
animacje, które mają na celu
odwzorowanie lub przynajmniej
zbliżenie się do rzeczywistych
warunków gry. Te ambitne za-
mierzenia zostały w dużym stop-
niu zrealizowane. Gra może wy-
dawać się z początku nieco mo-
notonna, ale po pewnym czasie
zaczyna fascynować precyzją wy-
konania i nieustającymi wyzwa-
niami. Została napisana w taki
sposób, aby mogli w nią grać
zarówno początkujący, jak i za-
wansowani "komputerowi tenisi-
ści" — zawarte w grze opcje
pozwalają dostosować stopień
trudności do posiadanych już
umiejętności. Możemy je udosko-
nalić poprzez trening, gdzie na
korcie stajemy naprzeciw maszy-
ny wybijającej bez wytchnienia
piłki. Po godzinie ćwiczeń może-
my już wyzwać do walki godniej-
szego przeciwnika, gdy zaś i to
nie wystarczy, zgłaszamy swój
udział w mistrzostwach świata.
Miejsce na podium czeka!

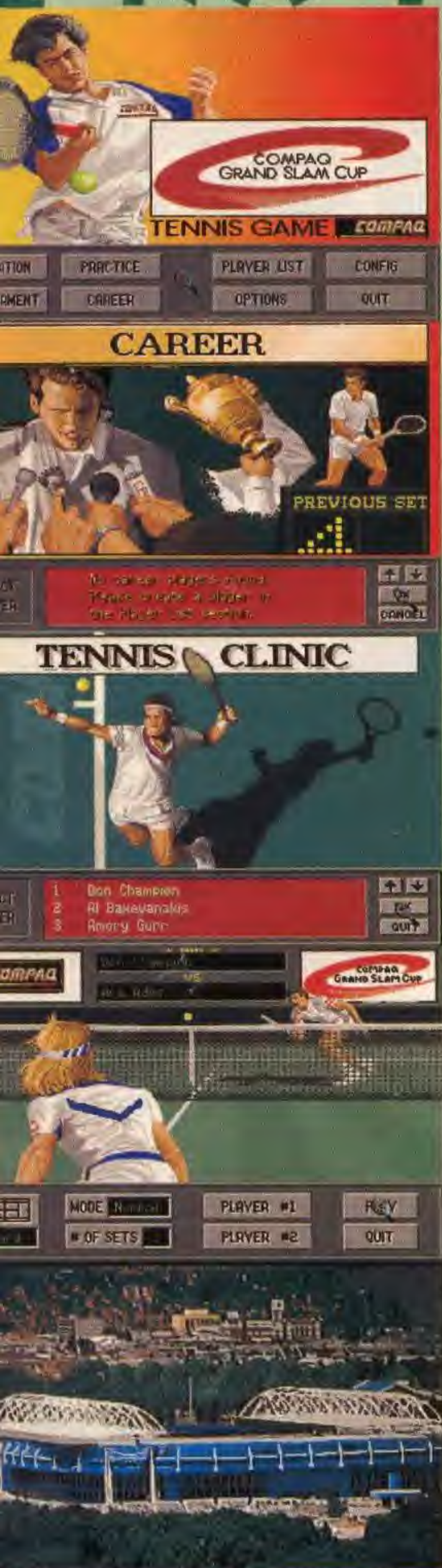
INDY- CAR RA- CING

Firma Papyrus Publishing
wprowadziła niedawno na rynek
grę zatytułowaną IndyCar Racing
— 1993. Jak każdy chyba się
domyśla, jest to kolejny symulator
jazdy samochodem. Scenariusz
gry został oparty na bazie wyści-
gów Formuły Indy. Swą strukturą
gra przypomina bardzo dobrze
znaną wszystkim symulację firmy
Microprose — Grand Prix Formu-
ły 1.

DOOM
ID Software 1993
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		100%
Dźwięk		100%
Grywalność		100%
Pomysł		80%
Ogółem		95%

2 NA KORCIE



A teraz krótki opis zestawu gry: wersja instalacyjna mieści się na dwóch dyskietkach 3,5" (HD), natomiast na twardym dysku zajmuje zaledwie 1,65 MB. Do zestawu dołączono obszerną książkę, w której opisana jest instalacja programu, jego uruchamianie oraz zasady gry — te ostatnie dość szczegółowo. Szkoda tylko, że instrukcji nie opracowano nieco staranniej od strony graficznej. Program ma skromne wymagania sprzętowe. Wystarczy komputer 286, 1 MB RAM, EGA i dysk twardy, choć oczywiście najlepiej byłoby mieć 386 z VGA i Sound Blasterem. Gra współpracuje z kartami muzycznymi Sound Blaster, Adlib, Roland MT 32.

Marcin Zapora



Ideą gry, jak w każdym szanującym się symulatorze, jest umożliwienie potrenowania, podniesienia swych umiejętności w danej dziedzinie oraz wzięcia udziału w wyścigach u boku największych asów. Nazwiska ich znajdziemy na listach startowych pojedynczych wyścigów lub Mistrzostw Świata. Trening w wypadku symulatora samochodowego, dającego możliwość kierowania wozami tak szybkimi, jak te biorące udział w wyścigach Formuły Indy, ma dość istotne znaczenie. Daje nam szansę "wjeżdżenia się" w samochód i wybrania tego, który najlepiej nam odpowiada. Opcje gry umożliwiają nam również zapoznanie się z torami, na których odbywają się prawdziwe wyścigi. Mamy do wyboru 8 torów.

Symulator pozwala na wybranie jednego z sześciu samocho-

dów oraz wyposażenie go w jedną z pięciu renomowanych jednostek napędowych. Następnie, w zależności od naszych umiejętności oraz warunków atmosferycznych panujących na torze (możemy sami je narzucić), dostosowujemy samochód do swych indywidualnych predyspozycji. Dopasowanie to jest bardzo szczegółowe i wymaga znajomości podstawowych zasad i praw fizyki. Wybieramy m.in. ciśnienie w poszczególnych oponach, rodzaj używanych opon, kąt pochylenia kół, sztywność amortyzatorów, kąt nachylenia płatów dociskających (czyli tak zwa-



nych spoilerów, umieszczonych z przodu i z tyłu), sposób reagowania hamulców itp. Niewłaściwe ustawienie tych parametrów może zaskoczyć nas niespodziewanymi reakcjami samochodu w najmniej pożądanym momencie podczas prób na torze. Można oczywiście te wszystkie parametry techniczne ustalić metodą prób i błędów, wymaga to jednak długiego czasu i cierpliwości. Wszystkie tego rodzaju problemy, niespodzianki i sposób ich rozwiązania pozostawiam "ścigantom". Co do polecenia jakiegokolwiek techniki jazdy to uważam, że w tego rodzaju grach nie ma "złotego środka". Trzeba ją wypracować samemu. Na początek radzę rozpocząć próby od zainstalowania automatycznej skrzyni biegów i automatycznych hamulców.

Mnie osobiście gra ta nie przypadła zbyt do gustu, gdyż nie wnosi nic nowego. Jest jedynie powieleniem dobrego pomysłu z przeniesieniem go w realia innego scenariusza. Pomijając już powielenie samego tematu (mimo niezłego dopracowania gry pod względem realizmu), stopień czysto technicznej jakości symulacji pozostawia wiele do życzenia. Niezadowolający jest poziom doznań estetycznych, których dostarcza nam "kanciasty" sposób prezentowania grafiki. Przy wolniejszych PC (czytaj 386 SX), potrafi ona płać różne figle. Na przykład, przy włączeniu w menu szczegółów toru, krajobrazu i samochodów, zaczynają się one poruszać "skokami". Denerwująca jest też jazda samochodem na kanciastych oponach.

Oprócz minusów symulator posiada też i plusy, o których, w celu zachowania obiektywizmu opisu, należy wspomnieć. Należą do nich: możliwość jednoczesnej gry dwóch graczy z wykorzystaniem modemu, możliwość nagrania przebiegu jazdy



próbnej lub samego wyścigu na taśmie z wykorzystaniem kamer telewizyjnych rozmieszczonych wokół toru i ewentualnego odтворzenia dowolnego fragmentu, z przeanalizowaniem



go w zwolnionym tempie.

Gra rozpowszechniana jest na 3 dyskietkach instalacyjnych (3,5" HD). Instaluje się w dowolnym katalogu na dowolnym dysku i zajmuje ok. 12,3 MB. Wymaga karty grafiki VGA. Obsługuje wszystkie powszechnie używane karty muzyczne oraz nie wymaga zainstalowania myszki. Zalecane jest uruchamianie jej na "maszynach" PC - 486 z częstotliwością zegara 33 MHz i minimalną pamięcią 4 MB.

IndyCar Racing — 1993 ma, jak widać, dość wysokie wymagania sprzętowe nie dając w zamian efektów o odpowiedniej jakości, przez co nie jest w stanie zatrzeć doznań, jakie (przynajmniej u mnie) wywołała wspomniana na samym początku gra Microprose.

Andrzej Jaworski





Do dyspozycji mają osiem myśliwców bombardujących F-22 i tyle samo śmigłowców szturmowych AH-64 "Apache". Tajne lotnisko na północy Kolumbii to baza oddziału ATAC. Gracz staje się jego głównodowodzącym.

Każdy nowy dzień zaczyna się dla dowódcy grupy ATAC od przejrzania informacji wywiadu. Potem następuje przygotowanie

staniem ciekawego, tradycyjnego już chyba, interfejsu graficznego.

Firma Microprose, która wydała grę "ATAC", reklamuje ją jako pierwszą pozycję z nowej rodziny gier strategiczno-symulatorowych ("strategic flight simulations"). Taki ma

riaz może

mei firmy (moją uwagę zwróciły tylko interesujące efekty odpalania rakiet). Muzyka tytułowa jest wprawdzie fajna (Sound Blaster), ale efekty specjalne nie są udane.

Sama symulacja lotu sprawiła u mnie wrażenie dość realistycznie zaimplementowanej na komputerze.

Zarówno myśliciel jak i śmigłowiec charakteryzują się sporą bezwładnością i wra-

liwością na stery. Przy dużych prędkościach bardzo denerwowało mnie "podnoszenie nosa" i nabieranie wysokości przez myśliciel — nie do opanowania.

Ciekawą kwestią jest strategiczna część gry. Cała strategia to po prostu nieco sfabularyzowany i urozmaicony graficznie etap wybierania i określania misji. Na mapie, obejmującej północno-zachodni fragment Kolumbii, znajdują się zlokalizowane przez wywiadowców trans-

MNIEJ PIERWSZY GWÓZDZ DO TRUMNY POŁUDNIOWOAMERYKAŃSKICH KARTELI — JEST W BŁĘDZIE.

potencjalnie przynieść interesujące efekty.

Graficznie gra reprezentuje poziom średni, w dosłownym, nie negatywnym, tego słowa znaczeniu. W dzisiejszych czasach ("Commander") symulatorowi jest coraz trudniej zaskoczyć

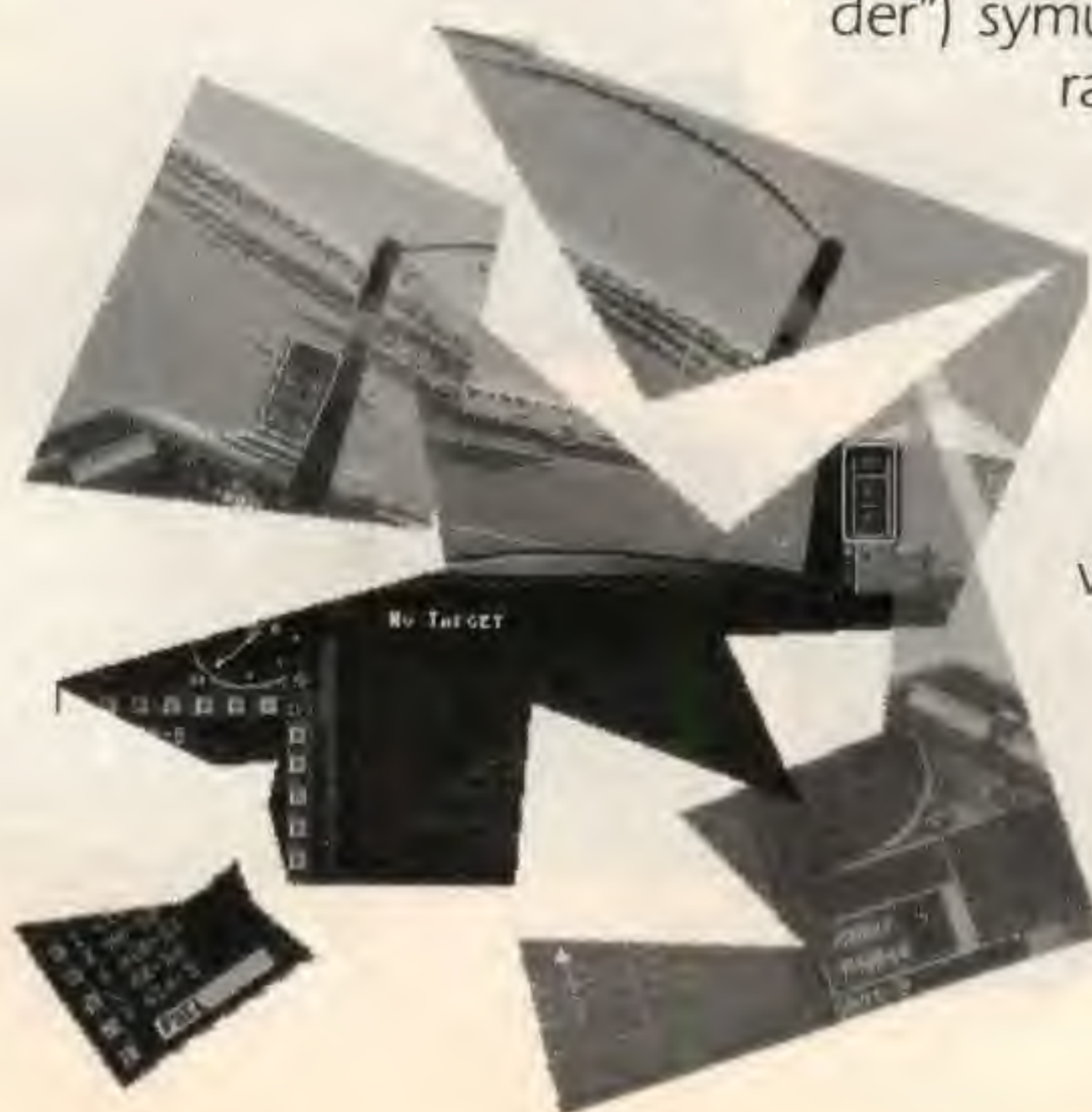
wyszukaną grafiką lub nowatorstwem rozwiązań. W rozwią-

zaniach graficznych "ATAC" nie odbiega zbyt od np. starszego "F-15 Strike Eagle II" tej sa-

porty narkotyków, plantacje koki, fabryki, wsie i miasta kontrolowane przez kartele. Do gracza należy wybór celów uderzeniowych dla ATAC. Wbrew oczekiwaniom, kolejność ni-



wanie załóg i maszyn oraz określenie celów ataku. Moment kulminacyjny rozgrywki to kontrola przebiegu misji. Dzień pracy kończy odprawa, na której podsumowane zostają straty własne i przeciwnika. Wszystkie operacje dokonywane są z wykorzystaniem

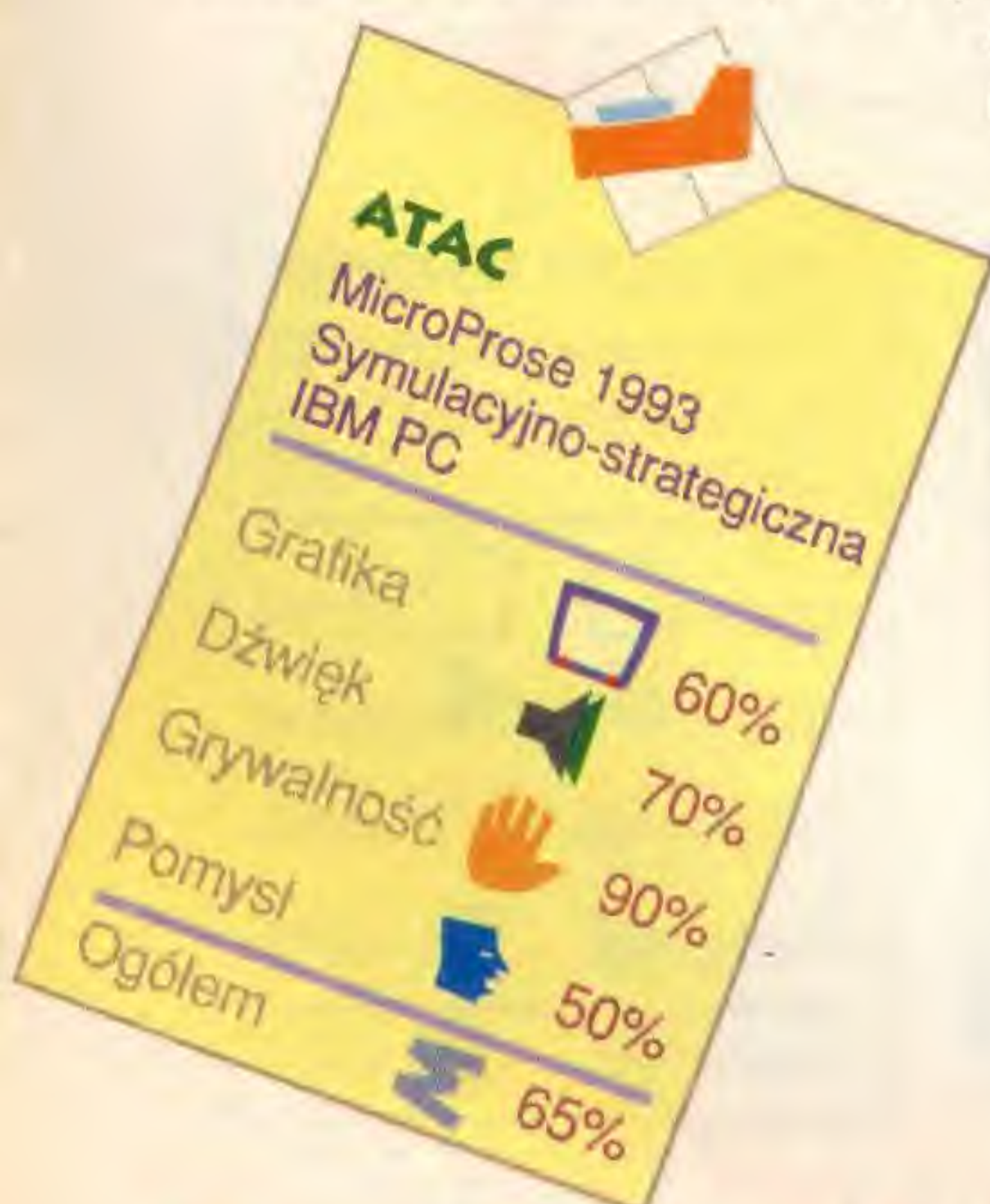


W grze "ATAC" jest już rok 2003. W miastach najbardziej rozwiniętych państw świata problem narkomanii przybrał rozmiary przerażające. Sytuacja stała się na tyle krytyczna, że sprawa ta trafiła na sesję Rady Bezpieczeństwa ONZ.

"Advanced Tactical Air Command" — ATAC, to specjalna, super-tajna grupa operacyjna utworzona na mocy rezolucji ONZ. Jej celem jest zlikwidowanie za pomocą roz-

JEŚLI KOMUŚ SIE WYDAJE, ŻE ŚMIERC PABLO ESCOBARA Z POLICJI TO CO NAJ-

wiązań militarnych karteli narkotykowych z Ameryki Południowej. Jednostkę tworzy wprawdzie tylko ośmiu pilotów, ale należą oni do światowej elity.



LILLEHAMMER

1994 — WIN- TER OLYMPICS

KOWEJ NORWEGII — LILLEHAMMER. BĘDZIE TO JUŻ XVII OLIMPIADA ZIMOWA, PIERWSZA MIAŁA MIEJSCE W 1924 R. WE FRANCUSKIM CHAMONIX.

I. ANDRZEJ

WSZYSCY SYMPATYCY SPORTÓW ZIMOWYCH WIEDZĄ ŻE ZBLIŻAJĄ SIĘ TEGOROCZNE ZIMOWE IGRZYSKA OLIMPIJSKIE. MIEJSCEM SPOTKAŃ WSZYSTKICH SPORTOWCÓW ŚWIATA BĘDZIE MAŁA MIEJSCOWOŚĆ W ŚROD-



Jeżeli tylko czujemy się na siłach, możemy od razu przystąpić do uczestnictwa w XVII Igrzyskach. Gra daje szeroki wachlarz możliwości wyboru stopni trudności i konkurencji (do 14 w zależności od wybrania opcji: Full Olympics, Mini Olympics, Practice). W zawodach podczas Olimpiady możemy wybrać na raz czterech graczy, startujących w barwach jednego z szesnastu państw świata. Wśród flag tych krajów daremnie będziecie szukać polskich barw. Autorzy gry uznali bowiem, i słusznie, że nasz kraj potęgą w sportach zimowych nie jest — i basta. Jeśli chcemy godnie reprezentować nasz kraj w zawodach, powinniśmy wybrać opcję PRACTICE. Tu po wyborze poziomu treningu (w klubie lub na arenie krajowej) możemy przystąpić do podnoszenia swych umiejętności.

Ponieważ gra jest typowo zręcznościowa z niewielkimi elementami planowania, samo sterowanie zawodnikami jest bardzo proste. Wykorzystuje się dosłownie kilka klawiszy (kursory, spacja, enter) lub joystick.

Gra instaluje się w dowolnym katalogu na dowolnym dysku twardym i zajmuje ok. 5,2 MB. Obsługuje karty muzyczne AdLib, Sound Blaster oraz Roland. W

menu konfiguracyjnym gry możemy wybrać sobie jeden z ośmiu najczęściej używanych na świecie języków. Gra nie wymaga zainstalowania myszki, potrzebuje natomiast kartę graficzną VGA. Nadmienić należy, że posiada ona nietypowy, ale bardzo przyjazny ekran instalacyjny oraz konfiguracyjny, nie sprawiający kłopotu nawet dzieciom posiadającym znikomą wiedzę komputerową. Na uwagę zasługuje również dobre intro podkreślające ideę Igrzysk Olimpijskich. Graficznie gra jest dobrze opracowana, stwarzając wrażenie obrazu trójwymiarowego. Jedyną rzeczą, która mogłaby być lepiej wykorzystana i dopracowana jest dźwięk. Podczas rozgrywania konkurencji słyszymy stosowną muzykę, można by więc oczekiwać interesujących efektów dźwiękowych (upadki, wywrotki, szusowanie, okrzyki, reakcje zawodników itp.). Niestety, nic z tego.

Życzę powodzenia, "poprawienia" naszego dorobku medalowego oraz zdobycia jak największej ilości punktów w klasyfikacji ogólnej XVII Zimowej Olimpiady.

Andrzej Jaworski

LILLEHAMMER'94

US Gold 1993
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		65%
Grywalność		80%
Pomysł		75%
Ogółem		75%

szczenia poszczególnych celów nie ma wielkiego wpływu na powodzenie całej operacji. Program bierze pod uwagę tylko procent strat zadanych nieprzyjacielowi. Moim zdaniem samo istnienie mapy, na której określa się cele nie daje jeszcze podstawy do nazwania gry, choćby w części, strategiczną. Mapa jako rysunek, nie jest przecież warunkiem sine qua non gry strategicznej.

W trakcie gry możemy zająć się nie tylko opracowywaniem i kontrolowaniem misji bojowych. Możemy, oprócz tego, samemu włączyć się aktywnie w ich przebieg — przecież "ATAC" to przede wszystkim symulator. Mamy także do dyspozycji scenariusz, który odrzucając całą fabułę gry, ogranicza się tylko do symulacji jednej walki na F-22 lub "Apaczu".

Grę rozprawdza w Polsce IPS Computer Group. W estetycznie wydany pudelku znajdziemy polską instrukcję, opis instalacji, kartonik z klawiszologią, kartę rejestracyjną i oczywiście dyskietki. Instrukcja w formie małej książeczki sprawia wrażenie porządnie opracowanej i wydanej. Oprócz opisu samej gry znajdują się w niej różne ciekawe informacje dotyczące Kolumbii, produkcji kokainy i międzynarodowego handlu narkotykami. Znajdziemy także krótkie opowiadania okraszone znakomitymi ilustracjami. Mniej dobrego mogę powiedzieć o tłumaczeniu. Angielskie słowo "aircraft" nie posiada odpowiednika w naszym języku. Oznacza ono każdy obiekt latający — zarówno samolot jak i śmigłowiec. Tłumacz wybrnął z sytuacji używając określenia "płatowiec", co oznacza w rzeczywistości samą konstrukcję samolotu (bez silnika, instalacji, wyposażenia itp.). Czy nie lepiej było użyć po prostu słowa "maszyna"? Mam także zastrzeżenia dotyczące kwestii merytorycznych. Opis procedury startowej F-22 zawiera błąd, mogący sprawić kłopot niedoświadczonemu graczowi — hamulce kół są już zwolnione, próba wyłączenia powoduje ich zaciągnięcie.

Interesujący pomysł na grę — przy niezbyt trafionej realizacji — wywołuje wrażenie zmarowanego tematu.

Marcin Grabski

Zima, drogie dzieci, to jest taka pora roku, podczas której pada śnieg, a temperatura waha się w granicach od kilku do kilkunastu stopni poniżej zera. Starszym "gamblerom" nie trzeba przypominać, jak wygląda ta pora roku, ale młodzi mogą mieć kłopoty z przywołaniem z pamięci obrazu prawdziwej zimy. Anomalia pogodowe stają się coraz częstszym zjawiskiem w naszym kraju. Wszyscy chyba zauważyli, że prawdziwej zimy nie było już od kilku ładnych lat. Nie dziwnego, że w Lillehammer reprezentować będzie nasz kraj kilkunastoosobowa, raczej symboliczna ekipa. Po prostu trudności obiektywne. Brak warunków naturalnych do uprawiania sportów zimowych, na wyjazdy zagraniczne brak środków finansowych, brak sponsorów, itd, itd, itd. Dorobek medalowy naszych zimowych olimpijczyków też jest raczej skromny. Poza złotym medalem Wojciecha Fortuny w 1972 r. na Olimpiadzie w Sapporo (111 m w otwartym konkursie skoków), srebrnym E. Seroczyńskiej, brązowym H. Pilejczyk (oba w jeździe szybkiej na lodzie, Squaw Valley 1960) oraz brązowym F. Gronia-Gasienicy w narciarskiej kombinacji klasycznej w Cortina d'Ampezzo (1956 r.), nie mamy się czym chwalić.

Dzięki ciężkiej pracy programistów z US Gold, którzy sprężyli się, aby jeszcze przed rozpoczęciem prawdziwych igrzysk dostarczyć nam trochę sportowej rozrywki, możemy dołączyć do grona medalistów. Niestety, tylko na ekranie komputera.



LISTA PRZE- BOJÓW DLA ŁAMI- DŹO- JÓW

Zdaniem wielu naszych przyjaciół nie może być gazety o grach, w której nie ma listy "przebojów", czyli spisu gier wzbudzających u kolesi żywsze bicie serca i chęć wypędzenia gryzącego węża z kieszeni. Vox populi — vox Dei. Skoro weszliśmy już w łacinę, to dodajmy do zbioru powiedzonek rzymskich jeszcze jedno — "divide et impera". Dzieląc i rządząc chcemy wykosić wszelką konkurencję; także i stąd nasze poparcie dla pomysłu odgórnego sterowania Waszymi gustami poprzez ustalanie zestawu gier, które obowiązkowo MUSZĄ znaleźć się w zbiorach każdego fana. Wiemy, wiemy — będziecie się przeciw temu buntować i nie zwracać uwagi na to, co napiszemy. Dlatego dajemy Wam szansę wyra-

żenia poparcia dla naszego absolutyzmu — demokracja w ramach autokracji może być uznana przez każdego władcę. Czekamy więc na Wasze propozycje do "Listy"; "Gambler" jest Waszą gazetą i umocni swą władzę poprzez Wasze listy i głosy. I pamiętajcie — ci, którzy milczą, nie będą wysłuchani. Z tego powodu NIE przyjmujemy żadnych pretensji dotyczących układu "listy" od tych, którzy nie nadesłali swoich propozycji i typów.

Listę na podstawie notowań warszawskiej giełdy ułożyli

Bob & Rumble

(choć redakcja też wtrąciła swoje trzy grosze).

Commodore Amiga



- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 1. Mortal Combat | karate |
| 2. Syndicate | strzelanina strategiczna |
| 3. Goblins III | przygodowa |
| 4. Nigel Mansell | wyścig |
| 5. Jurassic Park | przygodowa |
| 6. Walker | strzelanina |
| 7. Switchblade II | labiryntowa |
| 8. Gunship 2000 | symulator helikoptera |
| 9. Flashback | przygodowa |
| 10. Campaign II | strategiczna |



IBM PC



- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. Police Quest IV | przygodowa |
| 2. Doom | strzelanina labiryntowa |
| 3. Aces Over Europe | symulator lotu |
| 4. Lost Marines | przygodowa |
| 5. Castles II | strategiczna |
| 6. Pirates Gold | strategiczno - przygodowa |
| 7. Syndicate | strzelanina strategiczna |
| 8. Alone In The Dark IV | przygodowa |
| 9. Fields Of Glory | wojenna |
| 10. Kings Quest VI | przygodowa |



Atari ST



- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 1. Lotus III | wyścig |
| 2. Railroad Tycoon | symulator kolei |
| 3. Dogfight | symulator lotu |
| 4. Lemmings II | logiczno - zręcznościowa |
| 5. F-29 Retaliator | symulator (?) lotu |
| 6. Body Blows | karate |
| 7. Rick Dangerous II | zręcznościowo - labiryntowa |
| 8. Realms | strategiczna |
| 9. War Zone | strzelanina |
| 10. Epic | strzelanina |



Pomysł GamblerClubu wywołał ogromne zainteresowanie z Waszej strony. Jesteśmy, bez mała, zasypywani zgłoszeniami. Cieszy nas to niezwykle, ale z drugiej strony nieco przeraża, bo zaczynamy rozumieć jak jest to dla Was istotna sprawa i jak wiele sobie po klubie obiecujecie. Postaramy się nie zawieść.

Ponieważ wokół przedsięwzięcia narosło nieco wątpliwości, sformułowaliśmy w listach sporo pytań, a i my chcielibyśmy co nieco dodać do skrótowych dotychczas komunikatów - w tym numerze zrezygnowaliśmy z publikowanej w tym miejscu listy ofert klubowych (zmiany na liście w stosunku do poprzedniego numeru są minimalne) a w zamian za to zamieścić odpowiedzi na pytania.

1. Niecierpliwi

Pisze jeden z czytelników (12 stycznia): "Jestem bardzo rozczerowany, a mianowicie: kupiłem Gamblera 0/93 i zaraz go zaprenumerowałem (dn. 23 XII 93 r.) i wysłałem tę ankietę o wstąpieniu do GamblerClub. Do tej pory nie otrzymałem ani prenumeraty, ani karty GamblerClub. (...) Moje pytanie jest bardzo proste. JAK DŁUGO MAM CZEKAĆ NA MÓJ PIERWSZY NUMER GAMBLERA I KARTĘ KLUBU???" (red. - wyróżnienie autora listu)"

Rozumiemy oczywiście niecierpliwość Czytelnika, jednak "praw fizyki" ominąć się nie da.

Najpierw prenumerata. Wpłata została dokonana 23 grudnia. Nawet gdyby nie było świąt i Nowego Roku (a były...) pieniądze na rachunek wydawnictwa wpłynęłyby ok. 7 stycznia i dzień później w dziale prenumeraty znalazłby się kwitek przekazu (dostarczony przez Bank), na podstawie którego następuje wprowadzenie prenumeratora do bazy danych. Wprowadzenie trwa kilka dni (ściślej mówiąc: oczekiwanie na wprowadzenie wynikające z liczby prenumerujących). Najprawdopodobniej zatem w dniu, w którym autor listu wysłał go do redakcji, jeszcze nie figurował w bazie danych prenumeratorów. Zrozumiałe zatem, że nie otrzymał numeru 1/94, bo i jak miałby go otrzymać? Jego prenumerata rozpocznie się od numeru 2/94 (i potrwa do 2/95 jeśli była roczna lub 7/94 jeśli była półroczna). Prenumerata wydawnictwa LUPUS jest "krocząca" - czyli zaczyna się od najbliższego możliwego do wysłania numeru. W praktyce oznacza to (w miesięcznikach, a takim jest GAMBLER), że aby otrzymać np. numer kwietniowy, trzeba w drugiej połowie lutego wpłacić pieniądze. Jeśli się nad tym zastanowicie, to zapewne przyznacie, że jest to jedyny sensowny sposób.

Po drugie, karty klubowe. Karty są obecnie drukowane (w Austrii) i jak tylko zostaną przywiezione do kraju, rozpoczniemy ich "personalizację" czyli tłoczenie na kartach nazwisk klubowiczów, numerów klubowych itd., a następnie wysyłkę.

Ponieważ niepokoiacie się przedłużaniem tych przygotowań, postanowiliśmy wysłać każdemu klubowiczowi potwierdzenie faktu przynależności oraz jego numer klubowy (na który należy się powoływać przy załatwianiu spraw klubowych).

2. Wątpliwości

Pisze inny Czytelnik: "Czas teraz na nęcące mnie nocami pytanie czy jak zapłacę za prenumeratę na 6 miesięcy i po tym czasie (nie daj Boże) zrezygnuję z dalszej prenumeraty, to czy karta GC będzie dalej mnie upoważniała do zniżek czy też nie?"

Odpowiedź raczej Czytelnika nie uraduje. Na każdej karcie znajdują się (po "spersonalizowaniu" jej) następujące dane: imię i nazwisko, numer identyfikacyjny oraz data ważności. Ta ostatnia pokrywa się z terminem wygaśnięcia prenumeraty. Po tym okresie karta nie będzie honorowana. Oczywiście przedłużenie czy wznowienie prenumeraty spowoduje otrzymanie kolejnej karty.

3. Zmiany

Zapewne zauważyliście zmiany na stronie klubowej - nie ma oferty (o tym już była mowa); nie ma też ankiety. Przyczyna jest prosta - okazuje się, że niemal wszyscy prenumeratory chcą przystąpić do klubu. Nie ma więc sensu prowadzenie dwóch oddzielnych baz danych - prenumeratorów i klubowiczów - zmuszania Was do wysyłania kuponów a nas do uzgadniania tych dwóch spisów. Dlatego postanowiliśmy, że będziemy do klubu przyjmowali automatycznie każdego prenumeratora (i każdemu wysyłali kartę klubową). W ten sposób my zaoszczędzimy sobie pracy a Wy będziecie mieli nie pocięte numery.

Właściwie można było to przewidzieć od samego początku. Można było... ale zabrakło nam najwyraźniej wyobraźni. Przepraszamy, tych którzy już nadesłali kupony za kłopot, zamieszanie i wydatek na pocztę.

— CZY WARTO DO NIEGO NALEŻEĆ?

Odpowiedź jest oczywista: jeszcze jak warto!!! Korzyści są następujące:

1. Każdy członek GamblerClub otrzyma indywidualną kartę magnetyczną ze swoim imieniem i nazwiskiem oraz unikalnym numerem, która to karta zaświadcza o przynależności do klubu.
2. Członkowie GamblerClub korzystają z prawa do tańszych zakupów wysyłkowych oprogramowania (za pośrednictwem poczty) — wg. tak zwanej ceny klubowej:
 - * minimum 10% niższe ceny na bieżącą ofertę IPS;
 - * oferty specjalne IPS (od 40 do 60% taniej);
 - * trwają rozmowy z innymi dystrybutorami i producentami gier o rozszerzeniu cen klubowych także na ich produkty.
3. Klubowicze (i klub jako instytucja) otrzymują do dyspozycji strony klubowe w piśmie, na których będzie publikowany biuletyn zajmujący się ich sprawami.
4. Dwa razy w roku wśród członków klubu losowane będą wycieczki na zagraniczne targi gier komputerowych oraz do firm produkujących gry.
5. Dla członków GamblerClub przygotowana zostanie (przez LUPUS SharewareHouse) specjalna oferta niezwykle tanich gier shareware.
6. GamblerClub wystąpił z ofertą adresowaną do sklepów komputerowych, aby osoby posiadające kartę klubową mogły korzystać ze zniżek przy zakupach.
7. Przewidujemy dalsze niespodzianki.



JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClubu zostaje automatycznie każdy prenumerator "Gamblera". Wystarczy więc opłacić - korzystając z kuponu prenumeraty wewnątrz numeru - prenumeratę i odczekać kilka tygodni na kartę klubową.

NEWS

TOWARZYSKA

Zbyt przyjazne dla użytkownika?

Badania jednej z agencji amerykańskich ujawniły ostatnio, że prawie połowa wysokie-

KRONIKA

go szczebla kierownictwa firm brytyjskich i amerykańskich to komputerowi analfabeci. Od dziadków wprowadzić trudno wymagać hackerskiego zacięcia, lecz gdzie podzieli się młodzi, dynamiczni yuppies? Zawsze mówiliśmy, że do tego doprowadzi "user friendliness"!

Multimedia zagrożeniem małżeństwa

Pewien Izraelczyk wniósł pozew rozwodowy do sądu rabinackiego, ponieważ żona zdradzała go z komputerem, grając z zamięłowaniem w multimedialne gry pornograficzne. Wcześniej pani oddawała się podobnym przyjemnościom, korzystając ze zwykłego wideo; to mąż mógł jeszcze znieść, lecz inwazji high-tech nie wytrzymał. Nasuwa się nieodparcie wniosek, że starozakonni nie widzą wiele poza cyces.

Polskim piratom ku przestrodze

Jedna z firm amerykańskich zgodziła się zapłacić 250 tys. USD odszkodowania za korzystanie z nielegalnych kopii oprogramowania, m.in. firm Aldus i Microsoft. Fakt ten wykryli kontrolerzy organizacji zajmującej się ochroną praw autorskich, Business Software Alliance (BSA). Wiele wskazuje na to, że niedługo i MY będziemy płacić. Może warto zacząć odkładać pieniądze do świnek?

Nie stanął na wysokości zadania

35-letnia pracownica IBM, inżynier Veronica Gunther, wniosła ostatnio pozew sądowy przeciw swej firmie twierdząc, iż zwierzchnicy zagrozili jej wyrzuceniem z pracy, jeśli nie będzie utrzymywała bliskich kontaktów z dyrektorem jednej z agencji Pentagonu, 54-letnim Gary Denmanem. Miało to warunkować harmonijną współpracę błękitnego giganta z Ministerstwem Obrony USA. Pani Gunther wyraziła się, że "poszła do łóżka z Denmanem w akcie desperacji". Podziwiamy poświęcenie, lecz przypuszczamy, że pan Denman był mniej zdesperowany.

SKŁAD ZŁOMU (HARDWARE)

Blaster głośniej

Na rynku pojawiły się już nowe modele kart Sound Blaster z rodziny szesnastobitowych. Sound Blaster 16 MultiCD umożliwia podłączenie oprócz (tak jak typowe Blastery) napędu CD-ROM firmy Creative Labs, także napędów z rodziny Mitsumi, popularnej ze względu na niską cenę. Natomiast Sound Blaster 16 SCSI-2 ma wbudowany interfejs SCSI-2, umożliwiając podłączenie kilku urządzeń

SCSI lub SCSI-2 i zapewniający doskonale parametry transmisji danych.

Biblia w kieszeni

Firma Franklin, znana ze swoich elektronicznych mikro-tłumaczy, wprowadziła ostatnio na rynek elektroniczną Biblię w postaci małego komputerka. Korzystający często z Biblii mogą sobie "założyć" dowolny fragment; komputer umożliwia też szybkie wyszukanie wybranego wersetu nawet wtedy, gdy nie bardzo wiemy, o co konkretnie chodzi. Chodzą słuchy, że w te urządzenia zostaną wyposażeni wszyscy Świadkowie Jehowy ze stopniem wyższym, niż młodszy brat-lata.

Łapmy klatki i w nogi

Creative Labs, producent popularnych Blasterów, wprowadza na rynek nową odmianę karty "frame-grabber", umożliwiającej zdejmowanie klatek z filmów wideo, pod nazwą Vi-

ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFT)

Lista wydatków

Na co wydamy forszę przez najbliższe trzy miesiące? Oto zbiór nowości zapowiadanych przez renomowane firmy na I kw. 1994 r.:

Styczeń

Alien 3	Virgin
Archon Ultra	S.S.I.
Arena: The Elder Scrolls	Bethesda Softworks
Armored Fist	Novalogic
Beneath a Steel Sky	Revolution Software
Body Blows Galactic	Team 17
Cannon Fodder	Virgin
Cyberspace	Empire
Delta V	Bethesda Softworks
Dennis the Malice	Ocean
DragonSphere	MicroProse
Dreamweb	Empire
Dungeon Master II	Interplay
Evasive Action	Mindscape
Evolution: Lost in Time	US Gold
F-14 Fleet Defender	MicroProse
Fist	Supervision
Genesis	Microvalue
Heimdall 2	Core Design
Inferno	Ocean
Jack the Ripper	Mirage

Lawnmower Man
Lord of Midnight 3
Magician's Castle
Pacific Strike
Pax Imperia
Rabbit
Raiden
Settlers
Sim City 2000 (PC)
Starlord
Star Reach
Star Wars Screen Saver for Windows
Theater of Death
Theme Park
Tornado Operation
Desert Storm
Tower
Treasure in the Silver Lake
Unnecessary Roughness
Washington Scenery for FS5
Warbirds

Luty

Aces of the Deep
Evidence
Flight of The Amazon Queen
Freelancers 2120
G2

(SOFTWARE)

NEWS

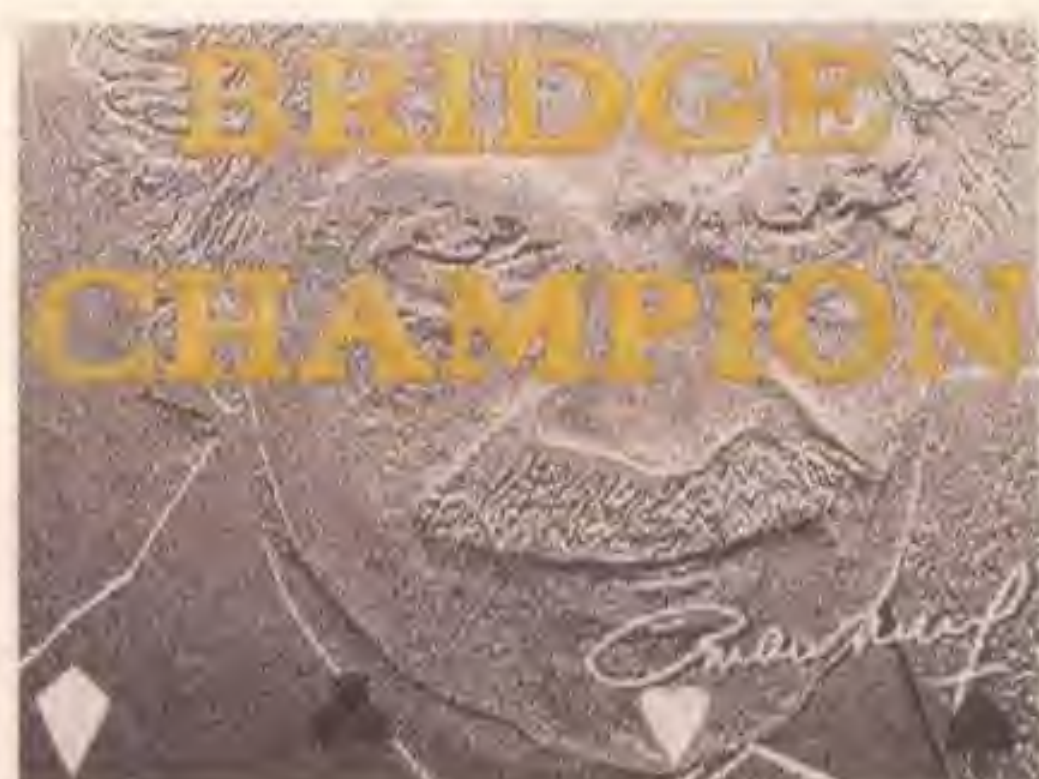
deo Blaster Special Edition. Video Blaster SE został wyposażony w doskonale, ulepszone względem poprzedniej wersji oprogramowanie, składające się m.in. z pakietu Microsoft Video for Windows, pakietu do tworzenia prezentacji multimedialnych Macromedia Action! i uproszczonej wersji programu Photo Styler do obróbki grafiki rastrowej — Photo Styler 1.1 SE.

Walkman z dyskiem

Firma Sony oferuje (m. in. na polskim rynku) walkmany, nagrywające do 74 minut muzyki na mini-dysku magneto-optycznym. W ofercie znajdują się dwa urządzenia: Mini-Disc Walkman MZ-1 z możliwością nagrywania i MZ-2P, będący tylko odtwarzaczem. Urządzenia mają wyświetlacz ciekłokrystaliczny i programowane wybieranie kolejności odtwarzania nagrań. MZ-1 ma także układ automatycznego numerowania nagrań i możliwość opatrywania ich datą i tytułem.

Z dziadkiem Sharifem

Zapaleni brydżyści będą mogli zagrać sobie małą partyjkę ze



znany aktorem Omarem Sharifem dzięki grze "Bridge Champion with Omar Sharif". Ta zgrabna gierka pracuje w DOS, wykorzystując dostępne na PC rozszerzenia dźwięku i wyższą rozdzielczość kart Super VGA.

Operation Combat 2

Firma Merit Software oferuje nową wersję gry "Operation



Combat". Na PC gra obsługuje wszystkie rozszerzenia dźwiękowe; działa na karcie VGA w trybie 256 kolorów. Ciekawą opcją jest możliwość grania przez modem.

Na Wyspie Umarłych

Również Merit Software oferuje nową grę, będącą jak gdyby fuzją sławnego Wolfensteina z klasyczną grą przygodową, pod tytułem "Isle of the Dead". Gra pracuje na PC w trybie chronionym, korzystając z extendera wymagającego 386; zajmuje na dysku ok. 12 MB. Niestety, grafika



256 kolorów VGA pozostawia sporo do życzenia, chociaż sama akcja gry jest dość ciekawa.

Krwi i joysticków!

Pojawiła się już ostateczna wersja gry Virgin Games "Mortal Kombat" na PC. Ta krwawa siekaczka wzbudza wciąż wiele kontrowersji i uważana jest za niezbyt wychowawczo działającą na młodzież. Gra w wersji PC obsługuje standardowe rozszerzenia dźwiękowe i grafikę VGA 256 kolorów.

Brydż w oknach

Swego czasu program "Grand Slam Bridge" był chyba najpopularniejszym (choć dość słabym) programem brydżowym na PC. Pod koniec 1993 roku ukazała się jego nowa, poprawiona wersja pracująca pod kontrolą Windows, firmowana przez Electronics Arts.

Premier menedżerem?

Ukazała się nowa wersja gry strategicznej, Premier Manager II firmy Gremlin. W grze tej wcielasz się w postać menedżera piłkarskie-



go, próbując doprowadzić swą drużynę do zwycięstwa w pucharach. Premier Manager II ma charakter czysto strategiczny, a przebieg meczów można jedynie obserwować na ekranie, co najwyżej życząc swoim chłopakom wygranej. W wersji PC program obsługuje typowe rozszerzenia dźwiękowe i grafikę VGA 256 kolorów.

Putt-Putt na Księżycu

Nie tak dawno pojawiła się na rynku gra przeznaczona dla najmłodszych, której tematem były przygody samochodzika o wdzięcznym "nazwisku" Putt-Putt. Tym razem Putt-Putt zawędrował aż na Księżyc. Nie jest to może program na najwyższym poziomie, lecz dzieci na pewno go polubią, o czym donosi Wasz

In Nowator



WARE)

les Curve
omark
ygnosis
igin
hangeling
us
Gold
ue Byte
axis
croProse
erplay

casArts
ygnosis
illfrog

igital Integration
allard
air
colade
allard
igin

ynamix
roids
nary Illusions
Gold
ygnosis

I Have No Mouth	Cyberdreams
Ishar III	Silmarils
MechWarrior II	Activision
Overlord D Day	Virgin
Robinson's Requiem	Silmarils
Stonekeep	Interplay
Werewolf	Virgin
Ultima VIII: Pagan	Origin

Marzec

Bio Forge	Origin
Dark Legions	S.S.I.
Genies Curse	S.S.I.
Outpost	Sierra On-Line
Ravenloft	S.S.I.
System Shock	Origin
Tie-Fighter	LucasArts

CD-ROM

Alien Chaos	Infogrames	Luty
Dracula	Psygnosis	Luty/Marzec
Eden	Cryo	Luty
Lawnmower Man	Sales Curve	Styczeń
Microcosm	Psygnosis	Styczeń
Megarace	Mindscape	Grudzień/Styczeń
Myst	Broderbund	Luty/Marzec
Rise of the Robots	Mirage	Styczeń
The 11th Hour	Trilobyte	Luty/Marzec
Under a Killing Moon	Access	Styczeń



T E L E Z G

To już trzeci odcinek satelitar-
nych zgadywanek. Punkty za pra-
widłowe odpowiedzi na 7 pytań
w każdym miesiącu, zsumowane
w ciągu całego roku wyłonią "sa-
telitarnego mistrza". Czekają cen-
ne nagrody (sprzęt komputerowy).
Odpowiedzi na kartach po-
cztowych z naklejonym kuponem
prosimy przysyłać na adres redak-
cji do 10 marca br. Warto też
wpisać swoje imię, nazwisko i
adres (czasami przydaje się to

przy wysyłaniu nagród — oprócz
punktacji głównej każdego mie-
siąca wśród autorów wszystkich
trafnych odpowiedzi losowane
będą nagrody, oryginalne gry
komputerowe). Jak dotąd paru
zawodników wystąpiło anonimo-
wo, ale mają jeszcze szansę, wy-
syłając kolejne odpowiedzi z peł-
nymi namiarami (o ile nie zmienia
charakteru pisma). Każda prawi-
dłowa odpowiedź pieczołowicie
przeliczana jest na odpowiednią

liczbę punktów (punktowane są
też odpowiedzi niepełne na pyta-
nia złożone).

A oto prawidłowe odpowiedzi
na pytania z numeru 0/93:

1. Paul King, MTV.
2. "Predator", Arnold Schwarzenegger.
3. Eintracht Frankfurt.
4. W języku hiszpańskim.
5. Pet Shop Boys, "Go West".
6. Fred Flinstone i Wilma Flinstone.

1



2



4



3



1. Podaj nazwę drużyny, która
okazała się najlepsza w przed-
stawionej na zdjęciu dyscy-
plinie sportu w 1993 r. i
jak nazywa się trofeum,
którego jest ona
obroncą? (2 pkt).

GAMBLER 2/94
KUPON

A D U L A



5

7. John Major, premier Wielkiej Brytanii.

Najwięcej kłopotów sprawiło pytanie nr 4, do którego kluczem było widoczne w prawym, dolnym rogu zdjęcia logo telewizji hiszpańskiej (tve). Sporo "pudeł" było też w odpowiedziach na pytanie nr 3. Natomiast nadspodziewanie łatwo rozpoznawany był premier J. Major, choć pisownia jego nazwiska, prezentowana

w odpowiedziach była podłamująca. Ludzie! Uczta się spikać w ynglisz, bo nawet żółtki, montujące wasze cudne komputerki potrafią grypsować cockney'em. Nie było też kłopotów z Predatorem, Jaskiniowcami, "Królem" z MTV i chłopcami z Pet Shopu. W tej chwili na czele listy zawodników jest 61 liderów z kompletem punktów, ale kilkudziesięciu dalszych ma zaledwie 1-2 punkty straty.

Wylosowana wśród liderów nagroda — oryginalna gra Microprose "Knights of the Sky" — pojedzie do Gliwic, by trafić do rąk Dariusza Kowalczyka. Wszystkich, którzy liczą na szczęśliwą rękę sierotki muszą nieco rozczarować — "sierotką" jest bowiem komputerowy program, losujący z bazy danych odpowiedniego delikwenta. Mało romantyczne, ale skuteczne.



6



7



2. Z jakiego filmu pochodzi ta scenka, kto grał w nim główną rolę i ile dzieci miał główny bohater w tym filmie? (3 pkt).
3. Jak nazywają się te postacie? (1 pkt).
4. Podaj imię i nazwisko tego gościa bez czuprynki oraz nazwę zespołu, w którym on występuje. (2 pkt).
5. Kto to jest (dla ułatwienia — nie jest to murzynek Bambo)? (1 pkt).

6. Podaj imię i nazwisko tego osobnika w dziwnym nakryciu głowy i z jakiej okazji w obecności prezydenta USA "przybija on piątkę" temu drugiemu ważniakowi? (2 pkt).
7. Kto tu wdzieczy się do mikrofonu (imię i nazwisko) i jaki jego utwór był na czele European Top 20 w MTV na przełomie roku 93/94? (2 pkt).



ANAGRAMY



**JEDNO Z ZAŁOŻEŃ NASZEGO PISMA
JEST TAKIE — W KAŻDYM WYDANIU CO
NAJMNIEJ JEDEN KONKURS. ZAPRASZA-
MY WIĘC DO WSPÓLNEGO ŁAMANIA
GŁOWY!**

To, co poniżej widzicie, to są anagramy powstałe w wyniku przedstawienia liter w tytułach ponad trzydziestu gier. Twoim zadaniem jest ponowne uporządkowanie liter tak, aby tworzyły poprawny tytuł programu. Wybraliśmy różne pozycje, od tych z ZX Spectrum do "tylko dla PC 386" — tak więc odgadnięcie wszystkich wymagać będzie dużej wiedzy w tym zakresie. Przygotowując zestaw omijaliśmy wszelkie napotkane spacje, a potem, tworząc anagram, dodaliśmy ich dowolną liczbę.

Algorytm odgadywania jest prosty. Załóżmy, że zdarzy się napis WNET DOLA W ROW WHS. Omijając spacje i przestawiając znaki dochodzisz do tego, że wśród tych bezsensownie brzmiących zbitków liter, które miałeś na początku, ukrywa się gra WHENTWOWOLD-SWAR, a po dodaniu odpowiednich spacji — WHEN TWO WOLDS WAR.

Postępuj tak dalej, tym razem z wyrazami zamieszczonymi obok. Po odgadnięciu tytułu gry wpisz go nad linią znajdującą się po prawej stronie "przestawianek", wyraźnie, drukowanymi literami. Jeżeli odgadniesz wszystkie ukryte tytuły i wpi-

ANAGRAMY

INTO MORDA
GURCE AND SROKI
SURE BOTLES RBH
VITAL UIMI
NEW DING MARCOM
PRO BOCO
ARAL CATZ
ZLOTACIN VIII
OPIS RINA PERFEC
LISI BOING II
THE FW CONOR DEFENDER
YO NICE BIRDI
WLEJ TE LISTY
PCIM JUNK GAJ
FATHER WATER
IRON FRET
DAN CYTESI
DTP I GORALES
SING THE KFOTHSKY
MENG SLIM
FACERS I POLSCE
THE WONDER MOHAFT
NIMA LOTERI
WORLD HORNETA
SET TIR
ZOLF TRZY SYN DAWIDA
HIFI CAFE TOCCAPES
SONCE NIE GHA
ZLOPO
MIT SICY
PROBY SIDE FR

szesz je w odpowiednie miejsca, nie zapomnij o podaniu swojego adresu, wieku oraz typu komputera, który posiadasz — podobnie jak przy odgadniętych tytułach, wyraźnie i DRUKOWANYMI LITERAMI! Wytnij lub lepiej zrób odbitkę ksero strony pisma, wytnij kupon z rogu i prześlij go razem z rozwiązaniem na adres:

Magazyn "GAMBLER"
Wydawnictwo Lupus
ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
z dopiskiem:
"KONKURS — ANAGRAMY".

UWAGA! Kupon musi być WYCIĘTY, nie będziemy honorować przesyłek z jego odbitką ksero lub bez niego!

Zgłoszenia konkursowe przyjmujemy DO KOŃCA MARCA, liczy się data otrzymania przesyłki (a nie stempla pocztowego). Wyniki podamy prawdopodobnie w majowym numerze Gamblera.

Mimo, że nagrody w konkursie anagramów nie są na razie znane, na pewno będą cenne i PRZYDATNE (dlatego pytamy w kuponie o typ komputera)!!

Zapraszamy do udziału w konkursie i życzymy przyjemnych tortur intelektualnych oraz psychicznych.

[wrf]

KUPON KONKURSOWY

Imię
i nazwisko

Adres

Kod pocztowy
Miasto
— poczta

Wiek

Typ
posiadanego
komputera

GAMBLER 2/94
KUPON
ANAGRAM

G A L E R I A



Teraz mamy inną, równie ciekawą propozycję — malowane na płótnie prace olejne Marka Filochowskiego, studenta SGH w Warszawie.

Kilka słów od Autora:

“... A gdyby tak zerwać z dotychczasową kreacją i zacząć od początku? To co, może od malowideł skalnych? Nic z tego — przeczuwam zupełnie nową erę czystej metafizyki, w której nie przyjmę obowiązku nauki strzelania i obierania ziemniaków...”



W Galerii prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Podstawowym warunkiem przyjęcia prac do publikacji jest zaakceptowanie następujących zasad:

1. Artysta wysyłając prace, załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedy-

nym właścicielem praw autorskich.

2. Autor zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.

3. Do nadesłanych prac dołączona zostanie krótka notka informacyjna o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp.

4. Wyboru prac dokonuje kolegium redakcyjne na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów.

Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody — niespodzianki.

W poprzednich dwóch edycjach Galerii pokazaliśmy prace wykonane techniką Ray-Tracingu na komputerach Amiga.

G A L E R I A



G A L E R I A

NAJWIĘKSZE...



Słoń - największy ssak lądowy



Jowisz - największa planeta
naszego Układu Słonecznego



Boeing 747 - największy samolot pasażerski



Mount Everest - największa góra na Ziemi



Golden Gate - największy most wiszący



LUPUS

Największe Wydawnictwo Prasy
Specjalistycznej w Naszym Kraju